NEOGEO BATTLE COLISEUM MASTER GUIDE

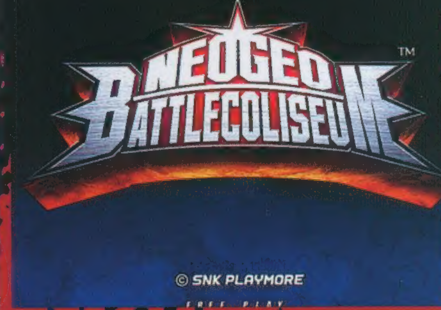
ネオジオ バトルコロシアム　マスターガイド



enterbrain mook

ARCADIA EXTRA Vol.22



～バトルコロシアム、開幕！～






新日本歴2017年2月。

長く繁栄を誇っていたネオジオワールドを我が物にしようと、魔の手を伸ばす男がいた。

「ネオジオ最強の戦士を倒し、私自らがその玉座に座る」

強大なその力を手にすれば世界征服も夢ではない。
複合企業体WAREZ（ウェアーズ）の中核に座るその男は、圧倒的な資金力を背景に、
着々と野望の階段を登り始める。
真相を知る者たちは恐怖に震えた……。

風雲急を告げるネオジオワールド。
そんな中、WAREZ主催の格闘大会開催が告げられた。

その名は「バトルコロシアム」

事態を憂慮した連邦政府は、ユウキとアイ、二人のエージェントを極秘裏に派遣する。

大地を覆う暗雲。
闘技場へ集う闘士たち。

未来は彼らの手に委ねられた。



LE COLISEUM

for ATOMISWAVE

enterbrain mook
ARCADIA EXTRA Vol.22

NEOGEO BATTLE COLISEUM MASTER GUIDE

ネオジオ バトルコロシアム マスターガイド

CONTENTS

chapter 1 INTRODUCTION

AW-NETで『NBC』を遊び倒せ！…… 004
本書の見方…… 008
用語解説…… 009
基本的な遊び方…… 010
パワーゲージ／投げ…… 012
ステップ…… 013
タッグシステム解説…… 014
カウンター／ガードクラッシュ…… 015
スーパーキャンセル…… 016

chapter 2 CHARACTERS

ユウキ…… 018
アイ…… 019
草薙 京…… 020
八神 庵…… 021
K'…… 022
シェルミー…… 023
テリー・ボガード…… 024
不知火 舞…… 025
キム…… 026
ギース・ハワード…… 027
タン・フー・ルー…… 028
秦 崇雷…… 029
秦 崇秀…… 030
ロック・ハワード…… 031
双葉 ほたる…… 032
二代目Mr.カラテ…… 033
ロバート・ガルシア…… 034
Mr.BIG…… 035
リー・パイロン…… 036
覇王丸…… 037
ナコルル…… 038
牙神 幻十郎…… 039
色…… 040
アスラ…… 041
楓…… 042
御名方 守矢…… 043
一条 あかり…… 044
鷲塚 慶一郎…… 045
ハンゾウ…… 046
フウマ…… 047
マッドマン…… 048
キサラ・ウェストフィールド…… 049
サイバー・ウー…… 050
マルコ・ロッシ…… 051
アテナ…… 052
マーズピープル…… 053
ミズチ…… 054
獅子王…… 055
NEO-DIO…… 056

chapter 3 CHARACTER ACTIONS

ユウキ…… 058
アイ…… 060
草薙 京…… 062
八神 庵…… 064
K'…… 066
シェルミー…… 068
テリー・ボガード…… 070
不知火 舞…… 072
キム…… 074
ギース・ハワード…… 076
タン・フー・ルー…… 078
秦 崇雷…… 080
秦 崇秀…… 082
ロック・ハワード…… 084
双葉 ほたる…… 086
二代目Mr.カラテ…… 090
ロバート・ガルシア…… 092
Mr.BIG…… 094
リー・パイロン…… 096
覇王丸…… 098
ナコルル…… 100
牙神 幻十郎…… 102
色…… 104
アスラ…… 106
楓…… 108
御名方 守矢…… 110
一条 あかり…… 112
鷲塚 慶一郎…… 116
ハンゾウ…… 118
フウマ…… 120
マッドマン…… 122
キサラ・ウェストフィールド…… 124
サイバー・ウー…… 126
マルコ・ロッシ…… 128
アテナ…… 130
マーズピープル…… 132
ミズチ…… 134
獅子王…… 136
NEO-DIO…… 138

特殊演出登場シーン紹介 Part1…… 089
特殊演出登場シーン紹介 Part2…… 115
アナザーダブルアサルト解説…… 140
特殊戦闘勝利ポーズ紹介…… 142

chapter 4 VS. CPU&GRAPHICS

CPU戦の基礎知識…… 144
CPU戦攻略…… 146
エンディング一覧…… 148
背景グラフィック紹介…… 153
開発者スタッフイラスト集…… 156
ユウキ&アイ元ネタ大全…… 160

chapter 5 TACTICS

ユウキ／アイ／草薙 京…… 162
八神 庵／K'／シェルミー…… 163
テリー・ボガード／不知火 舞／キム…… 164
ギース・ハワード／タン・フー・ルー／秦 崇雷…… 165
秦 崇秀／ロック・ハワード／双葉 ほたる…… 166
二代目Mr.カラテ／ロバート・ガルシア／Mr.BIG…… 167
リー・パイロン／覇王丸／ナコルル…… 168
牙神 幻十郎／色／アスラ…… 169
楓／御名方 守矢／一条 あかり…… 170
鷲塚 慶一郎／ハンゾウ／フウマ…… 171
マッドマン／キサラ・ウェストフィールド／サイバー・ウー…… 172
マルコ・ロッシ／アテナ／マーズピープル…… 173
ミズチ／獅子王／NEO-DIO…… 174

chapter 6 MATERIALS

VOICE&勝利メッセージ…… 176
設定資料集…… 187



chapter 1

INTRODUCTION

004 — AW-NETで『NBC』を遊び倒せ！
008 — 本書の見方
009 — 用語解説
010 — 基本的な遊び方
012 — パワーゲージ/投げ
013 — ステップ
014 — タッグシステム解説
015 — カウンターヒット／ガードクラッシュ
018 — スーパーキャンセル

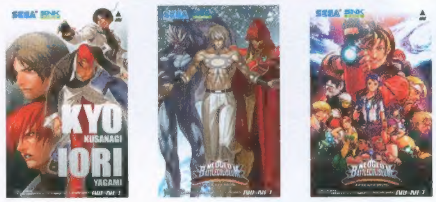
text：ハメコ。

AW-NETで『NBC』を遊び倒せ!!

『NBC』を遊ぶなら、AW-NETの利用は必須!!
楽しさ100メガ倍のコンテンツを大紹介だ。

AW-NETで何ができるのか？

AWカードを使用することにより、プレイヤーネームやファイティングレベル、戦績などのパーソナルデータの設定、保存が可能になる。さらにAW共通ポイントを使うことで、称号やカラー、メッセージによるカスタマイズ、そして通常選べないボスキャラの使用が可能になるなど、『NBC』を120%遊ぶには、AW-NETの活用が必須となるのだ。





名前や称号によるカスタマイズこそ、カード最大の恩恵だ。



AWカードを使うことで使用できるようになるキャラも居るのだ。

AW-NETに登録するには？

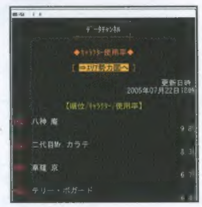
AW-NETのサービスを受けるには、AWカードを使って『NBC』をプレイする必要がある。ゲームセンターにあるカード販売機や店員さんからAWカードを購入しよう。カード絵柄は数種類存在するので、収集してみるのも面白いだろう。



カードを使用することで、闘いの歴史が一歩ずつ刻まれていく。

ケータイからカードの登録！

次に、下のアクセス方法を参考に携帯からAW-NETにアクセスし、使用したAWカードの裏面にあるユーザーアクセスコードを打ち込むなどの手順を追って登録しよう（月額使用料315円（税込み）が掛かる）。一度登録すれば、PCからでも会員専用サービスが受けられる。



登録には携帯が必須で、その後はPCからでも携帯からでもOKだ。

アクセス方法　http://www.awnet.jp/

- iモード ▶ iMenu ▶ メニューリスト ▶ ゲーム ▶ ゲーム2（FOMAのみ） ▶ アーケード連動 → AW-NET
- EZweb ▶ カテゴリで探す ▶ ゲーム ▶ 総合 → AW-NET
- EZweb ▶ カテゴリで探す ▶ 画像・キャラクター ▶ TV・ゲーム → AW-NET
- Vodafone live! ▶ メニューリスト ▶ ケータイゲーム ▶ ゲーム機連動 → AW-NET

公式ウェブサイトにアクセスせよ!!

登場キャラクターの出展作品一覧や、下記で詳しく解説している熱戦中継をはじめとした、情報量たっぷりのコンテンツが目白押しのPC版公式ウェブサイトは一見の価値有り!! AWカードを登録しておけば、カスタマイズなどを行なえるのだ。

また、AW-NETに登録していなくても、パーソナルデータにかかわらないコンテンツに関しては閲覧できるので、ぜひとも一度アクセスしてみてほしい。

それでは、右ページから公式ウェブサイト上の魅



中継に注目!?

公式ウェブサイトにアクセスしたら、トップページ右下にある熱戦中継を見てみるのもいいだろう。ここでは『NBC』のオープニングムービーや、ミズチ、真・獅子王といった強力なボスとのバトルムービーを見ることができるのだ（ムービーを見るためにはMacromedia®Flash Player®が必要）。今後さらなるムービーの追加も期待できるので、まめにチェックしてはいかが？



ムービーと共に、メインキャスターであるダグラス・シェパードのコメントが表示される。

◆コンテンツ一覧◆

●ゲーム紹介.CH	●データ.CH
●ゲームシステム.CH	●イベント.CH
●マイデータ.CH	●ショップ.CH
●ランキング.CH	●設置店舗.CH

赤字の物は会員専用コンテンツ

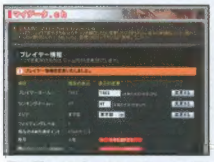
※非会員はVS戦勝利数ランキングベスト10位のみ閲覧可能です。

マイデータ.CH

各種カスタマイズやパーソナルデータの閲覧ができるなど、最もお世話になるであろうコンテンツだ。

プレイヤーネーム/ランキングネーム

対戦やランキングで己を誇示する際に必要不可欠な要素、それは名前だ。プレイヤーネームは対戦中に表示され、記号を含む半角英数字から8文字以内で設定できる。ランキングネームはCPU戦終了後など、ランキング画面に表示される3文字の名前で、プレイヤーネームで使用できる文字の中から「@¥^」を除いた文字から設定できるぞ。


思い思いのプレイヤーネームを設定し、その名を誇りに闘うのだ。


設定したプレイヤーネームが対戦中に表示される。負けられない!!

ファイティングレベル

プレイヤーの強さの指標となるファイティングレベル。これは下記の条件でEXPが上昇していき、これが一定数に達するとレベルアップする。近いレベルの相手と対戦することが、高いEXPを得るコツになるぞ。

■獲得EXPの状況別数値（獲得EXPはすべて加算）

状況	獲得EXP
CPU戦に勝利	1
CPU戦をクリア	100
対戦で勝利	10
対戦でパーフェクト勝利	10
対戦で敗北	10

■対戦勝利側獲得EXPのレベル修正

敗者側レベル－勝者側レベル＝レベル差
（レベル差＜－5）→（EXP補正数値＝1/10）
（－5＜＝レベル差＜＝10）→（EXP補正数値＝1）
（レベル差＞10）→（EXP補正数値＝1/2）
（EXP補正数値×総獲得経験値）×敗者ファイティングレベル（※1）＝最終獲得経験値（※2）
※1:敗者ファイティングレベルが100を超えている場合は、常に100
※2：最終獲得EXPの値が0の時は、無条件で10

レベル	必要EXP	累計EXP
0	0	0
1	5	5
2	10	15
3	15	30
4	20	50
5	25	75
6	30	105
7	35	140
8	40	180
9	45	225
10	100	325
11	110	435
12	120	555
13	130	685
14	140	825
15	150	975
16	160	1135
17	170	1305
18	180	1485
19	190	1675

≀

AWポイント

ショップ.CHで各種アイテムを購入する際に必要となるAW共通ポイント。入手するための条件は右表の通りで、プレイすれば必ず10ポイントは手に入る仕組みだ。とはいえ、勝てば勝つほど手に入るポイントが増えていく対戦で稼ぐのが、最も効率のいい方法になっているぞ。

ゲームモード	状況	取得ポイント
すべて	ゲームスタート	10
CPU	ゲームクリア	5
	コンティニュー	10
対戦	乱入	10
	対戦勝利	5
	対戦パーフェクト	4
	連勝ボーナス	1×n

※nは勝ち抜き数

称号

対戦中、プレイヤーネームの横に表示される称号は、自己主張に最適。ここでは、既に入手済みの称号から選んで設定できる。なお、P.006にあるような特殊称号を持っている場合、付け替えることはできない。



購入できる称号はショップ.CHを参照。君ならどれを選ぶ？

購入キャラクター達成率

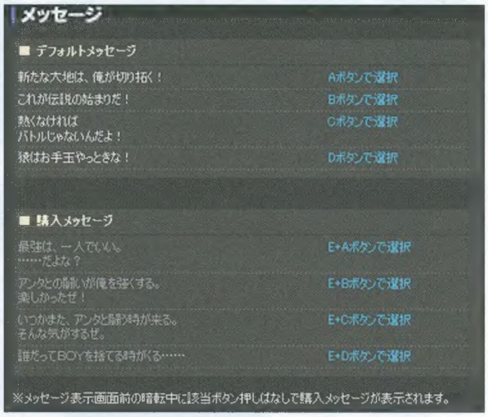
ここでは、ショップ.CHで購入できるアイテムの達成率を確認できる。マイデータ.CHに表示されているのは全体の達成率で、横のボタンをクリックすればキャラクターの選択が可能で、そのキャラクターごとの達成率が分かる仕組みだ。

1キャラクターにつき、8色のカラーと四つの特殊勝利メッセージがあり、これら全部を入手すれば達成率が100%となる。なお、特殊カラー、メッセージを購入した後は、右写真のように各種ボタンとスタートの組み合わせで選択できるぞ。

◆購入キャラクター達成率に関わる要素◆

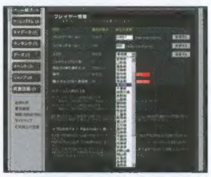
●カラー（8色）　●勝利メッセージ（4種）





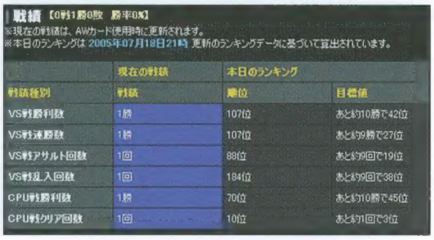
エリア

プレイしているエリアを都道府県から選択し、設定できる。設定しておけば、エリア別ランキングに参加できるのだ。同じエリアのプレイヤーと切磋琢磨し、エリア最強を目指せ!!


エリアを設定しておけば、勢力図やランキングに反映されるぞ。

戦績

今までの闘いの記録が表示される。戦績種別は多岐にわたり、VS戦やCPU戦の勝利数といった基本的なものから、VS戦アサルト回数やVS戦乱入回数といった特殊なものまであるのだ。これらはすべてランキング.CHで集計されていて、現在の順位はここで確認することができる。また、ランキングにおける目標値が表示されるので、参考にして上のランキングを目指していくといいだろう。


戦績【0戦1勝0敗　勝率0%】
※現在の戦績は、AWカード使用時に更新されます。
※本日のランキングは 2005年07月18日21時 更新のランキングデータに基づいて算出されています。

	現在の戦績	本日のランキング	
戦績種別	戦績	順位	目標値
VS戦勝利数	1勝	107位	あと約10勝で42位
VS戦連勝数	1勝	107位	あと約9勝で27位
VS戦アサルト回数	1回	88位	あと約9回で19位
VS戦乱入回数	1回	184位	あと約9回で38位
CPU戦勝利数	1勝	70位	あと約10勝で45位
CPU戦クリア回数	1回	10位	あと約1回で3位

ランキング.CH

全国のプレイヤー達で争われる、様々なランキングを閲覧できる。努力して名前を刻み込もう。

各種ランキングについて

さまざまな種類のランキングが繰り広げられている『NBC』では、AWカードを使用しているプレイヤーたちの記録が自動集計され、ランキングに反映されていく仕組みだ。ランキングの種類、具体的な説明は下の表を参考にしてほしい。どのランキングでも、上位に入るにはやはりプレイ量がモノをいう。どんどんプレイして上を目指すのだ。



ランキングは定期的に集計され、その結果に応じて順位が変動する。

VS戦勝利数	対戦の勝利数を競い合う、最も基本的なランキング。集計開始時から現在までの勝利数の合計なので、欠かさずプレイし続けることが何よりも重要だ。
エリア別VS戦勝利数	所属地区ごとの対戦勝利数を競うランキング。自分の所属している地区のツワモノを探す目的にも使えるぞ。
VS戦連勝数	連勝回数を競うランキング。連勝すればするほど獲得できるEXPも多くなっていくので、上位を狙っていけば、自然とファイティングレベルの上昇も図れる。
VS戦月間勝利数	月ごとに集計される対戦勝利数を競うランキング。集計終了時に上位10名に入賞すれば、下カコミにある特殊称号や猛者の証を入手できるのが最大の特徴。ランキング史上最も盛り上がることは疑いようがない。
ファイティングレベル	プレイヤーの「レベル」を競うランキング。EXPはCPU、対戦ともに稼げるので、どういったプレイ方法で上位を狙うかはプレイヤー次第となる。
VS戦アサルト回数	対戦で使用したダブルアサルトのヒット回数を競うランキング。ダブルアサルトを使いこなすことで強くなれるのは間違いの無い事実。徹底したプレイを心掛けているプレイヤーは自ずと上位にランクインすることだろう。
VS戦乱入回数	対戦をするために乱入した回数を競うランキング。倒されても倒されても闘い続けることで上位となれるこのランキングは、プレイヤーの「頑張り」を数値化したものといっても過言ではない。
CPU戦勝利数	対CPU戦での勝利数を競うランキング。時間の限り闘えるのが、今作のCPU戦におけるシステム。効率のいい闘いを繰り広げ続けたプレイヤーに軍配が上がるだろう。
CPU戦ストーリークリア回数	ボスを倒してエンディングにたどり着いた回数を競うランキング。今作のボスはかなり強力なので、4体から選べることを活用し、得意なボスとのみ闘うのが賢い稼ぎ方といえるだろう。

特殊称号を手に入れろ!!

一カ月ごとに集計が打ち切られるVS戦月間勝利数ランキングでは、集計終了時の上位10位以内に入ったプレイヤーへ、右表にある特別称号が付与されるぞ。

この、ほかでは手に入らない特殊称号に加え、プレイ中にキャラクターの体が光り輝く「猛者の証」もセットになっているので、アピール度は抜群だ!! ランキング10位以内を目指して勝ちまくれ！

称号	説明
闘神	VS戦月間勝利数ランキング1位
武神	VS戦月間勝利数ランキング2位
天帝	VS戦月間勝利数ランキング3位
破壊王	VS戦月間勝利数ランキング4位
魔王	VS戦月間勝利数ランキング5位

称号	説明
帝王	VS戦月間勝利数ランキング6位
拳王	VS戦月間勝利数ランキング7位
聖帝	VS戦月間勝利数ランキング8位
魔人	VS戦月間勝利数ランキング9位
暴君	VS戦月間勝利数ランキング10位

データ.CH

『NBC』全体にまつわるデータを閲覧できるコンテンツ。現在の情勢を把握するのに役に立つ。

キャラクター使用率

全国的なキャラクター使用率が分かる。強キャラは必然的に使用率が増えるので、ここを見ればキャラ情勢を間接的に把握することができるわけだ。



エリア勢力図

全体に対するエリアごとのプレイヤー数の割合で、「占有率」で表される。これで『NBC』が盛り上がっているエリアが分かるといっても過言ではない。



イベント.CH

イベントの存在が、『NBC』の対戦を盛り上げる。詳しい情報はこのコンテンツで入手しよう。

イベントとは？

AWカードを使用しているプレイヤーのみが参加できるイベントの内容は、専用のファイトマネーの総額を競い合うというもの。ファイトマネーは対戦後にレベル差を考慮して支払われるが、自分の体力50%と引き換えに獲得賞金を2倍にするベットシステムの存在が盛り上がりに拍車をかける!! イベント勝者にはAWポイントなどが付与されるぞ。



勝てる自信があるなら、体力を半分にしてのダブルアップに挑戦するのもよし。



体力が半分の状態でスタートする代わりに、勝てば獲得賞金が2倍となるのだ!!

その他.CH

設置店舗の確認やゲーム紹介、ゲームシステムといった読み物系まで、さまざまなコンテンツがあるぞ。

設置店舗.CH

ここでは、『NBC』が置いてあるゲーセンの所在地を確認できる。遠出の際、付近のゲーセンを確認しておけば、安心して本作を遊びにいけるというワケだ。



ゲーム紹介、ゲームシステム.CH

ゲーム紹介ではストーリーや参戦タイトル一覧、キャラ紹介が、ゲームシステムでは今作の基本的なシステムやコマンド表を閲覧することができるぞ。



ショップ.CH

稼いだAW共通ポイントを使い、様々なアイテムを購入できるコンテンツ。何を買うかは君次第!!

シークレット（ボス）

購入することでボスキャラたちが使用可能になる。なお、アテナとマーズピープルに関しては、AWカードを使うだけで使えるようになるぞ。

名称	消費AWポイント
ミズチ	1000
獅子王	1500
NEO-DIO	2000



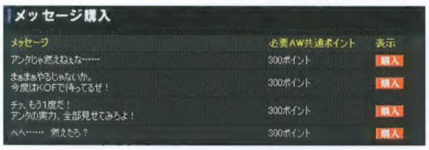
ボスはかなり値が張るので、よく考えて選びたいところだ。

キャラクターメッセージ

通常のものとは違った、特殊な勝利メッセージを購入できる。そのどれもが、どこかで聞いたことのあるおなじみのセリフばかりなので、ファンにはたまらない一品になっているぞ。1キャラにつき4種類あり、値段はすべて共通で300ポイントと集めやすいのもうれしい。



特殊メッセージには有名なセリフが目白押し。買うしかない!!


メッセージ購入

メッセージ	必要AW共通ポイント	表示
アンタじゃ燃えねぇな……	300ポイント	購入
まぁまぁやるじゃないか。今度はKOFで待ってるぜ！	300ポイント	購入
チッ、もう1度だ！アンタの実力、全部見せてみろよ！	300ポイント	購入
へへ…… 燃えたろ？	300ポイント	購入

カラー

通常選択できる4種類のカラーとは一味違った配色のアナザーカラーを購入できる。アナザーカラーは1キャラにつき8種類あり、下段右端に位置するカラー以外の7種類は共通で100ポイントと安価なため、手軽に購入できる。下段右端の1色のみ特別で、購入に500ポイントかかるが、どのキャラも目立つ配色になっているため、人気が出そうではある。自分好みの配色ならやる気も満点!?



カラーは重要な自己主張要素。自分好みの一色を見付け、同キャラを使うほかのプレイヤーとの差別化を図ろう。



称号

対戦中に表示可能な称号を購入できる。分かりやすい称号から、どこかで聞いたことのある流派、はたまた格ゲー用語と、たくさんの種類が用意されているので、きっと君の気に入るものがあるハズだ。

称号	消費AWポイント
浪人	100
下忍	100
ガン待ち	100
ガン攻め	300
回転王	300
超反応	300
ブッぱ！	300
若葉マーク	300
廃人	300
ニンジャマスター	500
空手先生	500
軍人	500
銃刀法違反	500
賞金首	500
師範代	800
コンボマニア	800
バトルマニア	800

称号	消費AWポイント
将軍	1000
暗殺者	1000
一撃必殺	1000
暴走	1000
二刀流	1500
心眼	1500
拳聖	2000
剣聖	2000
免許皆伝	3000
正規軍スパローズ	5000
不知火流忍術	5000
極限流空手	5000
草薙流古武術	5000
八神流古武術	5000
ジェフ流喧嘩殺法	5000
八極聖拳	8000
帝王拳	8000

※称号は上記以外にも存在します。


称号によって値段もピンキリ。また、特別称号といった購入が不可能なものもあるぞ。



強そうな印象を受けるものから弱そうな印象を受けるものまでさまざま。

バトルコロシアム放送局とは？

『NBC』の激戦の模様を放映するバトルコロシアム放送局は、右のカメラマン兼インタビュアーたちによって構成されている。彼らは各チャンネルの案内役を務めるとともに、ゲーム中のステージでは決死（？）の取材活動を行なっているのだ。



画面中央付近にまおの姿が。ほかのステージにも居るので探してみるのも面白い。



本書の見方

本書を見るに当たっての注意点や、データの見方を解説。ますはここを一読してほしい。

コマンド表記の見方

本書中での技コマンドは右を向いているときのもので、注釈が無いものは地上でのコマンドとなる。コマンド入力は→↘↓↙←↖↑↗のような矢印、ボタン入力はABCDESとしており、そのほかにも右にまとめたような記号を用いているので、事前に覚えておくといいだろう。なお、特殊技は技名表記ではなく、→+Aといった実際のコマンドで、必殺技は一部例外を除いてAorBで出すものを弱、CorDで出すものを強と表記している。

A	(弱パンチ)ボタンを入力	D	(強キック)ボタンを入力
B	(弱キック)ボタンを入力	E	(交代)ボタンを入力
C	(強パンチ)ボタンを入力	S	(スタート)ボタンを入力

+	その前に表記されたレバー入力を終えた後、続くボタンを入力
・	並記された操作を順番に入力(同時入力は基本的に受け付けない)
～中に	～にある技の最中に入力(タイミングや条件などは技解説を参照)
(空中可)	技名の後にこの表記があるものは、空中でも出すことが可能

攻略記事の見方

キャラクター紹介

→P.018～



使用可能な39キャラのプロフィールや、カラーバリエーションなどを掲載。カラーバリエーションのS+～はスタートボタンを押しながら、E+～はEボタンを押しながら決定することを表している。

技解説

→P.058～



各キャラごとに通常技、通常投げ、特殊技、必殺技、超必殺技をモーション写真と解説文とで紹介。併せて、技データも一括して載せているので攻撃力を見比べる際などに役立ててほしい。なお、ダブルアサルトやGC交代のデータはモーションこそ異なるものの全キャラ共通のデータとなっているため、技解説ページでは割愛している。数値データに関してはP.186に掲載してあるのでそちらを参照のこと。

技データ部分の見方

1 ガード
その技を防御できるガード段。立は立ガード、屈はしゃがみガードで防げる。地投は地上投げ、空投は空中投げ、ガ不はガード不能なことを表している。

2 ヒット数
その技がヒットする回数。ただし、ヒット数は基本値なため、状況によっては掲載されているデータより増えたり減ったりするので注意すること。

3 補正
ヒット数などによる攻撃力の補正を受けるか受けないかの有無。無しとなっている技は補正を全く受けないため、連続技に組み込むとかなり強力。

4 攻撃力1
基本ダメージ値(このダメージは回復可能体力として残る)。通常時/カウンターヒット時と表記。数値は基本値で、状況により増減する。単位はドット。

5 攻撃力2
回復可能体力に対して与えられるダメージ値。その技で生じた回復可能体力にも適応される。カウンターヒット時の表記や単位などは攻撃力1と同様。

6 ケズリ値
その技をガードさせた際に、回復可能体力として与えられるダメージ値。通常技は削り値そのものが存在しないため、項目を除外してある。単位はドット。

7 弾き値
その技をガードさせた際に、ガードゲージをどれだけ減少させるかの値。相手のガードゲージを0にすればガードクラッシュ状態となる。単位はドット。

8 ゲージ
パワーゲージ増加量。特殊技は当てた際の増加量を、通常技と必殺技は発動時の増加量/当てた際の増加量と表記。超必殺技は増加無し。単位はドット。

9 消費
パワーゲージの消費量。基本的に、超必殺技にのみ関係するデータだが、まれに必殺技でも消費するものがある。消費量は0.5、1、2、3のいずれか。

10 キャンセル
どの技でキャンセル可能かを表したもの。特は特殊技、必は必殺技、超は超必殺技、Wはダブルアサルトを表し、連は同技で連打キャンセルが可能。

技モーション写真部分の見方



①技の属性。投げ、特殊、必殺、超必の4種類が存在する。投げは通常投げ、特殊は特殊技、必殺は必殺技、超必は超必殺技であることを示す。
②技名とコマンド。流れで解説してある技はスラッシュで区切っている。
③モーション写真。弱や強で動作が異なる技は別途表記して補足している。

対戦攻略

→P.162～



各キャラの基本的な戦法と連続技を解説している。連続技中のキャンセル表記などは、下記のように特殊な記号を用いているので、前もって把握しておくといいだろう。

→	特殊なシステムを使用しないつなぎ	{ }	カッコ内のつなぎは連打キャンセルを使用
Ⓒ	キャンセルを使用したつなぎ	( )	カッコ内の技(行動)は相手に当てないことを表す
Ⓢ	スーパーキャンセルを使用したつなぎ		

用語解説

text：[illegible]

本書で使用している特殊な用語を解説。読み進める前に、頭に入れておこう。

当て身

ギースの「当て身投げ」から派生した言葉。コマンド入力後の特定モーション中に攻撃を受けると、そのまま受け流せる技の総称。当て身技、当て身系の技、といった表現をする。日本語としての本来の当て身とはかけ離れた意味なので注意を。

暗転

超必殺技を使用すると画面が黒バックとなるが、この際の画面効果のこと。暗転中は相手側の動きが強制停止するのが特徴。例外的に、アスラのエレスとブベズリーブは演出として画面が黒くなるだけで、相手は自由に動ける。

起き攻め

相手の起き上がりを攻めること。特に中段または投げと下段による二択のことを指すが、跳び込みからの攻撃も普通に起き攻めと呼ぶ場合がある。

ガードポイント

特定の技中に存在する、ガードモーションのこと。ガードポイントが設定されているモーション中に攻撃を受けると、技動作にもかかわらずガードし、そのまま相手に対して攻撃が続行される。ケズリダメージは普通に受けるので、体力が無い場合はうかつに狙わないこと。

回復可能体力

控えに回ることで、回復可能な体力ゲージ。体力ゲージの赤い部分がそれに該当する。実体力がゼロになる前に交代して、回復してしまおう。

確定

確実に決まる状態のこと。「～をガード後は弱鬼焼きが確定」というような使い方をする。

空キャンセル

その技を相手に当てずにキャンセルする行為。絵的には、一瞬だけその攻撃のグラフィックが表示された後、キャンセルした技が出る。一見使い道が無いようにも思えるが、ギースなどは遠距離立ちDを発生前に空キャンセルすることにより、移動しつつコマンド投げできるなど、戦略の幅を広げられるキャラも居る。

キャンセル版

単体で出した場合と、キャンセルで出した場合とでは性能が異なる技があるが、それらの技を区別して言いたいときに使う言葉。

下段

立ちガードで防げない攻撃のこと。

硬直

技後のスキや、相手の攻撃をガードした際のこちらが動けない時間を指す言葉。「この技は技後の硬直が長い」というような使い方をする。「硬直」と単体で使う場合は、主に自分の攻撃に対する有利不利を語る場合に使い、ガード時に自分が被る硬直時間は「ガード硬直」という場合が多い。

スカし

出した技をわざと相手に当てないこと。ジャンプ攻撃を当たらないように出して着地後に相手を投げてしまう「スカし投げ」などが最たる例だ。

スカす

スカしとは逆に、間合いを調節したり、体勢が低くなる攻撃を出すなりして、相手の攻撃を空振りさせること。

打点

ジャンプ攻撃が、地上の相手にヒットした際の高度を示す言葉。「高い、低い」で表す。あまり高い位置で相手にジャンプ攻撃をくらわせると、地上に降りるまでの間が無防備になってしまうが、このシチュエーションで打点という言葉を使うと「打点が高過ぎると降下時にスキをさらけ出すことになるので注意」という表現になる。

中段

しゃがみガードで防ぐことができない攻撃の総称。一応、ジャンプ攻撃もしゃがみガードでは防げないためその範囲に入るのだが、主に地上で出せる技のことを指して言うことが多い。地上で出せる中段技の類は、往々にして、技の発生が遅め。

ディレイ

タイミングを遅らせて続く技を出すこと。「ディレイをかける」というような使い方をする。連続入力が必要な技に対し、コマンド受付猶予時間ギリギリまで待ってから次の技を出して、相手を幻惑させるのが最も一般的な使い方。

特殊空中ヒット判定

やられ判定の無い空中吹っ飛びにもヒットする特殊な攻撃判定。この判定を持った技としては、メモリーカードスラッシュで強化したユウキの必殺技や、あかりの強式神・六合などが挙げられる。

二択

下段と中段（投げ）といった、対処法の異なる二つの行動による二者択一攻撃のこと。冒頭で述べた下段と中段による二択がポピュラーだが、投げと打撃といった二択もある。

昇り

ジャンプ直後にジャンプ攻撃を出すこと。「昇りジャンプDが対空に～」というような使い方をする。

発生

技の動作開始から攻撃判定が出るまでの時間。「発生が早い、発生が遅い」という使い方をする。

反撃

相手の技後の硬直中への攻撃、またはこちらの技後の硬直中への攻撃。「ガード後は反撃が可能だ」、「ガードされると反撃を受ける」など。

目押し

連打ではなく、タイミングよくボタンを押して攻撃をつなぐ行為の総称。

有利

攻撃をヒットまたはガードさせた際に、こちらが相手よりも早く行動できる状態を指す言葉。「ガードさせれば圧倒的に有利」などという言い方が通例。対になる言葉に「不利」がある。

連続ガード

防御側が何をしようとも、初段をガードしてしまうと強制的に次の攻撃もガード状態となってしまうこと。主に連係に対して言及する際に用いる。

連続ヒット

連続して攻撃がヒットすること。一応連続技と同義語で、言い換えとして使うこともあるのだが、連続技は異なる技をキャンセルや目押しでつなげるのに対し、連続ヒットは多段技の言及に用いることが多い。「この多段技は、初段と2段目が連続ヒットしない」のような使い方が主。

連打キャンセル

弱攻撃の終わり際のモーションを、次の弱攻撃を出すことによってキャンセルするシステム。

乱舞技

初段がヒットした後、多数の打撃を相手にたたき込む演出が入る技の総称。

ロック系

初段がヒットすると相手の状態にかかわらず、必ず全段ヒットする技のこと。龍虎乱舞や鳳凰脚といった乱舞技の大半がこれに当たる。

割り込み

相手の連続ガードにならない連係に対し、発生の早い技で攻撃し、相手の連係を断ち切ること。

まずはここからはじめよう！

基本的な遊び方

text：バチ

軽視されがちだが、ルールを知ることは大事なこと。ここを読んで、戦闘を開始しよう。

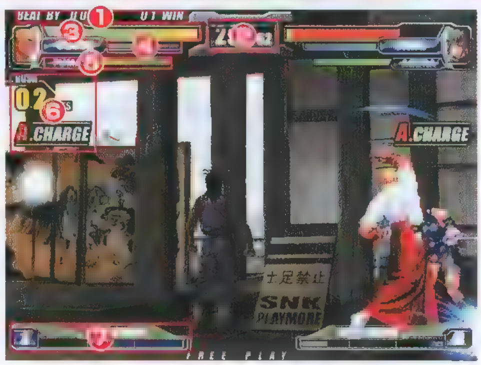
基本操作



→：前進／↘・↓:しゃがみ／↙：しゃがみガード／←：後退、立ちガード
↖：後方ジャンプ／↑：垂直ジャンプ／↗：前方ジャンプ

※スタートボタンの配置位置は、実際の位置と異なる場合があります。

画面の見方



❶連勝数
CPU戦では右に対戦時の連勝数、左側にはサバイバルの勝ち抜き数が表示される。対戦は連勝時は連勝数、乱入側はCHALLENGERと表示される。

❷残りタイム
その試合の残りタイム。160カウントからスタートし、0になるとタイムオーバーだ。

❸キャラ名＋体力
今闘っているキャラの名前と体力。黄緑色のゲージが0になるとK.O.。二人なら待機キャラが登場し、一人だったら負けになる。また、ドローやダブルK.O.時はどちらもゲームオーバー。

❹ガードゲージ
攻撃をガードすると減少。時間で回復し、ゼロになるとガードクラッシュが発生する。

❺待機キャラ名＋体力
待機キャラの名前と体力。体力ゲージの赤い部分が体力回復可能ゲージ。時間で回復していく。

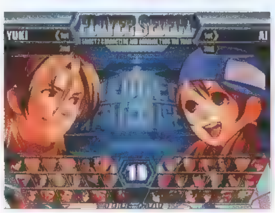
❻各種メッセージ
カウンターやオートチャージ、ヒット数など、特定の事象が発生されたときのみ表示される。

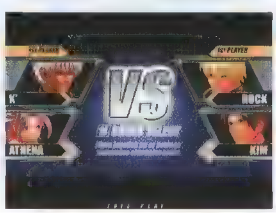
❼パワーゲージ
超必殺技など特定の行動を取るために必要なゲージ。主に攻撃を当てると増加し、最大は3本。

ゲームの流れ

まずは、キャラ選択画面でデフォルト34キャラ＋AWカード専用2キャラ（この2キャラはタイムリリースでも登場。その際はカード無しで選べる）＋AW-NET購入隠し3キャラの中から二人を選択。この際、押したボタンによって任意のキャラカラーを選択可能。また、一番下の段の中央へカーソルを合わせれば、ランダムセレクトができる。2キャラ選択したら、最後にどちらを先鋒で出すか決め、戦闘開始だ。

キャラ選択時間はわずか15カウント。使うキャラを決めておこう。





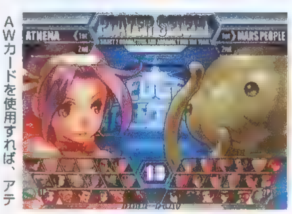
キャラ選択後はどちらを先鋒に出すか決めて、試合開始だ。

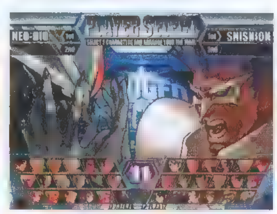
隠しキャラの使用法

AWカードをさせば、それだけでAWカード専用キャラが登場。キャラ選択画面の下段の左下にアテナ、右下にマーズピープルが登場する。この二人はタイムリリースでも登場し、その際はカードが不要だ。

ミズチ、獅子王、NEO-DIOの3キャラは、タイムリリースでAW-NETに登場し、そこで購入すれば使用可能。3キャラ共、購入後は画面外に出現するので、そこにカーソルを合わせれば選択できるようになるぞ。

AWカードを使用すれば、アテナなどは最初から使用可能。





獅子王たちは、AW-NETのポイントで購入後、画面外に登場する。

基本操作解説

攻撃

弱パンチ、弱キック、強パンチ、強キック

弱攻撃はスキが少ないがダメージは低い。強攻撃は高ダメージだがスキは大きい、といった具合。なお、覇王丸、幻十郎、ナコルル、色、アスラの4キャラは、A＝弱斬り、B＝中斬り、C＝強斬り、D＝蹴り、とサムライスピリッツに準じている。



立ち攻撃は遠距離、近距離によって出る技が変化。間合いもキャラごとに異なる。



サムライスピリッツのキャラだけ、基本攻撃のボタン配置が違うので注意。

立ち（しゃがみ）ガード

相手の攻撃に合わせて←（↙）

立ちガードは相手のジャンプ攻撃や立ち攻撃など、上・中段攻撃を、しゃがみガードは中段攻撃以外の技を防げる。基本はしゃがみガードを使い、しゃがみガード不能の中段、ジャンプ攻撃のときに立ちガードをしよう。



レバーを後ろに入れ、相手の攻撃が特定の間合い内に入ると、ガードポーズに。



投げはガードで防げないが、ガードポーズ中は投げられることは無いぞ。

交代

Eボタン

待機中のキャラと交代する動作。片方のキャラがK.O.されない限り、いつでも交代は可能。交代動作の出始めは無防備で、攻撃を受けると交代は中断される。また、交代した直後も着地時に若干の硬直があるので注意。むやみに交代せず、状況を見て行なおう。



投げ／投げ抜け

相手に接近してCD同時押し／通常投げでつかまれた瞬間にCD同時押し

相手をつかみ、投げてダメージを与える行動で、ガードは不可能。投げ間合い内に相手が居れば成立するが、失敗すると投げスカりモーションが出る。



投げ抜けは通常投げでつかまれた直後にCD同時押しを入れる。ほかの動作中は投げ抜け不可能ということは無い。

ステップ／ラン／バックステップ

→→／→→入れっぱなし／←←

ステップは一定距離を素早く前進し、攻撃や投げでキャンセル可能。ステップから走り続けるランは、それに加えてレバー←で急停止が可能。バックステップは素早く一定距離を後退する。キャラごとに大きく性能に差がある。



ステップ中は急停止が不可能。通常技を出すなどして、間合いを取るように。

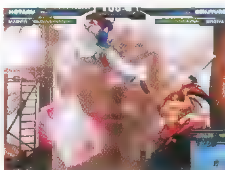


バックステップは速度の速さや、動作中は空中判定か、などキャラによって違う。

ジャンプ／大ジャンプ

↖or↑or↗／一瞬だけ↙or↓or↘の後↖or↗またはステップ(ラン中)に↗

空中へ跳び上がる動作。この最中はジャンプ攻撃が出せ、垂直ジャンプと斜めジャンプで出る攻撃が変化する。大ジャンプはジャンプより長い距離を移動する。また、大ジャンプは後方、前方のみ可能。



攻め込むきっかけを作る前方ジャンプ。大ジャンプと通常ジャンプを使い分けろ。



ステップ、ラン中に↗を入れると、前方大ジャンプが出せる。接近手段に使おう。

受身／挑発

ダウン直前にAB同時押し／スタートボタン

受け身はダウンを防ぐことが可能。動作中は完全無敵だが、受け身後は投げに対する無敵時間が短い。また、本作は受け身不能技が多いので注意しよう。

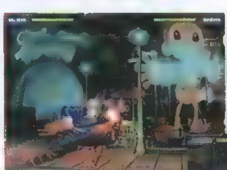


挑発は動作の途中から移動や攻撃でキャンセル可能。意味の無い動作なので、特に使わなくていい。

必殺技／超必殺技

任意のコマンドを入力(一部必殺技と超必殺技はゲージ消費)

特定のコマンド入力で出せる必殺技はその技、キャラごとによってさまざまな効果を持つ。超必殺技はパワーゲージを消費して出す強力な必殺技。本作では技ごとにゲージ消費量が違い、2本、3本と大量のゲージを消費する技もある。



必殺技の中でも、パワーゲージを消費するものがあるので注意すること。



必殺技、超必殺技は、ガードしても少量のダメージを与えるのが特徴だ。

パワーゲージ

超必殺技、GCステップ、タクティカルステップなど、特定の行動を起こすのに必要なゲージ。攻撃を出す、当てる、オートチャージ発動後に自然増加などでゲージがたまり、1本たまるごとに端に数字が表示され、最大3本までたまる。また、このゲージは二人で共有となっているぞ。



パワーゲージをためれば、それを消費してさまざまな行動を取れるようになる。



オートチャージ発動、ダブルアサルトが使用できると、ゲージ上部に表示される。

特殊操作一覧

特殊操作名称	コマンド
ステップ	→→
ラン	→→入れっぱなし
バックステップ	←←
大ジャンプ	一瞬↙or↓or↘の後↖or↗、ステップ（ラン）中に↗
投げ	接近してCD同時押し
投げ抜け	通常投げでつかまれた瞬間にCD同時押し
受け身	ダウン直前にAB同時押し
挑発	スタートボタン
タクティカルステップ	AB同時押し（0.5本消費）
ACタクティカルステップ	特定の通常技を当てた後にAB同時押し（1本消費）
GCステップ	ガード中に→→（0.5本消費）
ジャストGCステップ	相手の攻撃をギリギリまで引き付けてガード後に→→（0.25本消費）
交代	Eボタン
GC交代	ガード中にEボタン（1本消費）
ダブルアサルト	↓↘→＋E

※（）内はパワーゲージ消費量

このゲージの活用方法が『NBC』のカギを握る

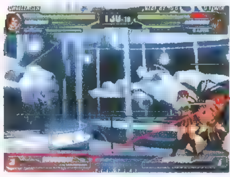
text：ケンちゃん

パワーゲージ

パワーゲージを使用するシステムは多い。上手に使い分けるための知識を身に着けよう。

各ゲージの効果を知る

❶ はパワーゲージ本体。3本のストックが可能。
❷ はダブルアサルト使用可能状況、およびパワーゲージが増加するオートチャージ状態になっているかを表示。8秒間交代せず闘い続けると点灯する。

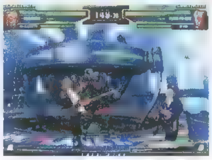




❶パワーゲージ
❷オートチャージ状態

パワーゲージをためる方法

パワーゲージを能動的にためるには、自動的に回復するオートチャージ、また必殺技や強攻撃を空振りしたり、当てるといい。相手の攻撃をガードしたときも増加するぞ。


スキの小さい攻撃を空振りし続け、パワーゲージをためるといいぞ。

パワーゲージを使用する攻撃

パワーゲージを使用する攻撃手段は、各キャラクターに用意されている超必殺技と呼ばれるもの。技によってパワーゲージの消費本数が異なり、少ないものは0.5本、多いものになると3本すべてを使用する。全体的に普通の必殺技より攻撃力の高いものが多く、特にパワーゲージを2本、3本使用するタイプは、ヒットさせるとかなりのダメージを与えることが可能。この超必殺技をいかに相手へヒットさせるかが、勝敗の分かれ目になるだろう。また、タンのハラショー・箭疾歩のように、キャラクターによっては普通の必殺技にパワーゲージを使用するものも一部ながら存在するので覚えておきたい。


パワーゲージが無い状態で超必殺技のコマンドを入力しても意味は無い。


超必殺技は演出が異なり、一度画面が暗転してから攻撃が発生する。

パワーゲージを使用するステップ

パワーゲージを消費するステップは、タクティカルステップ、GCステップ、ジャストGCステップ、ACタクティカルステップの4種存在する。性能やゲージ消費量の詳細は次ページを確認しよう。

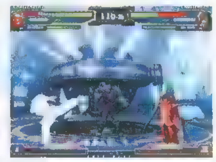

タクティカルステップは中間距離での攻防で非常に重要な役割を担う。


GCステップは必殺技への反撃に役立つ。使いこなせれば大きな武器に。

ガードキャンセル攻撃

ガード硬直中にEを押すとパワーゲージを1本消費し、無敵時間のある攻撃を出した後に交代するGC交代を出せる。パートナーが存在しない場合は、同じ操作でGCアタックが発生。どちらも防御手段として役立つぞ。


攻撃がヒットすると相手を吹き飛ばすので、安全に交代できるのだ。


GC交代は空振りのスキがかなり大きい。確実にヒットさせたいところ。

ガードを崩すために最も必要となるテクニック

text：ケンちゃん

投げ

各種投げ技を上手に活用すれば相手にダメージを与えるチャンスもおのずと増えるはずだ。

ガード崩しに役立つ攻撃方法

投げには通常投げ、空中投げ、コマンド投げ、移動投げの4タイプが存在する。空中投げを除いた三つのタイプは、地上に居る相手のガードを崩す最もポピュラーな方法。投げは場所を問わず効果があるわけではなく、相手が地上に居る状態で、その投げ技の有効間合い内（ほぼ密着）でコマンド入力を完成させる必要がある。投げ間合いは技によって異なるので、感覚でつかんでおきたい。

空中投げはほかの2タイプとは異なり、空中の相手をつかんで投げる。攻撃発生が早いので、相手が至近距離で跳び込んできたときの空対空迎撃に使うことが可能だ。一部キャラしか使えないので、自分の使用キャラのコマンド表を確認しよう。


各種投げはコマンド完成と同時には発生せず、若干のタイムラグがある。


失敗すると空振りモーションが発生。大きなスキをさらけ出すことに。

投げ抜け／CD同時押し

相手の通常投げが成立した瞬間にCDボタンを押すと、相手の投げを外して受けるはずのダメージを完全に防ぐことができる。このテクニックを投げ抜けといい、相手の通常投げを防ぐ手段の一つだ。ただし投げ抜けのタイミングは非常にシビアなので、相手の通常投げを確認してからコマンドを入力するのは不可能。相手が通常投げをすると読み切ったときに入力しておくといい。

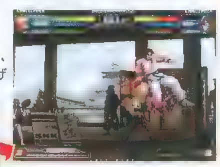
一部キャラが持つコマンド投げタイプの必殺技は投げ抜けできないので注意。そのため、コマンド投げタイプの必殺技を持っているキャラは大きな武器となるぞ。なお、ほたるの背身天落投は、一応必殺技扱いだが投げ抜け可能になっている。


相手が通常投げを自分に決めた瞬間にCDボタンを同時に押せば……、


投げ抜けに成功する。その後の状況はかなり近い間合いでほぼ五分だ。

投げを利用した攻めの展開

各種投げ技は相手のガードを崩せるので、ガード可能な各種打撃技とは対の選択肢になる。相手をダウンさせた後など、近距離で有利な状況を作ったときは、相手がガードしたときに決まる通常投げ＆コマンド投げと、投げへの対抗策になるジャンプ＆投げ抜けのコマンド入力による投げ失敗モーションをつぶせる打撃技の二択を仕掛けよう。特にコマンド投げを持つキャラは投げ抜けされないので、非常に強力な攻撃手段となる。ただし、相手が起き上がった直後や攻撃をガードさせた直後は投げに対する無敵時間があるので、若干投げ技を入力するタイミングを遅らせる必要がある。


ガードを固める相手には、少し待ってからの各種投げ技が成功するはず。


相手からダウンを奪ったときが投げと打撃の二択を仕掛けるチャンス。


投げを回避しようとジャンプや打撃で暴れるなら、攻撃を重ねるとヒット。

攻撃への足がかりとなる重要なシステム

text : ケンちゃん

ステップ

ステップは多くの種類があり、覚えるのは一苦労。だがどれも強力な性能を持ち合わせている。

ステップとは？

ステップとは基本的には相手へ接近する手段として使う。今作には無敵時間のあるステップやガードキャンセルから行なうものなどその性質は多種多様。ステップ自体の種類が多いので最初は戸惑うが、一つずつその性質を理解し、適所を見越した使い方をしていきたい。また、ステップによってはパワーゲージを消費するものもある。使う際にはパワーゲージの残量をチェックしておかないと、ステップが出ずに思わぬ攻撃をくらうケースもありうるので注意。ここでは全部で5種類あるステップの性能を詳細に解説してあるので、よく確認して対戦で役立てていこう。



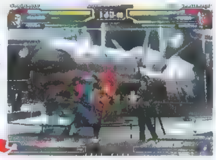
本作においてステップは対戦において非常に重要なウェイトを占める。



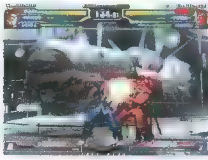
ステップを使えば、普通の前後移動より素早く間合い調整を行うことが可能だ。

タクティカルステップ

パワーゲージを0.5本消費し、前方に打撃無敵の状態のままステップする。ステップ中は自由に攻撃を出せるが、他行動へ移行すると同時に無敵時間は消失。また、各種投げ技に対しては無防備なので注意。中間距離でのけん制合戦で相手の攻撃をタクティカルステップでかいくぐり、密着状態から連続技を狙うといい。またタクティカルステップから投げを狙うのも効果的。打撃無敵の状態からの投げになるため、相手は回避しづらい。



タクティカルステップは打撃無敵なので、中間距離で技を避けながら懐に入れる。



うまくタイミングが合えば、強攻撃から手痛い連続技を決めることができるぞ。



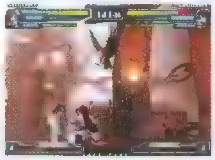
対空技に乏しいキャラは、タクティカルステップ→しゃがみBなどで代用しよう。

GCステップ

攻撃をガードした瞬間に➡➡を入力すると、パワーゲージを0.5本消費して硬直をキャンセルし、前方にステップする。ステップ中には攻撃ボタンを押すと、移動をキャンセルしてすぐさま攻撃に移れるので、スキが少ない技への反撃に利用できるぞ。ステップ中にコマンド入力してからボタンを押せば、直接必殺技や超必殺技、その他通常投げにも移行することが可能。だが、ステップ中には無敵時間は一切無く、複数ヒットする技の間でGCステップを行なうと、一方的につぶされる可能性が高い。必ず攻撃の最後の部分でGCステップしないと、パワーゲージを無駄に使用することになるぞ。



ガード硬直中にステップ入力すれば、行動不能時間を無視して前方へ移動する。



弱攻撃のようにヒットストップが短い技に対して使用するのは非常に難しい。

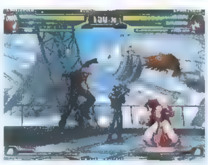


多段技に対してのGCステップはパワーゲージの無駄だ。

ステップ、ラン、バックステップ

地上で➡➡を素早く入力することで、一定の距離を移動するステップ動作を行なえる。そのままレバーを➡へ入力し続けることにより、走り続けるランに移行。ラン状態になれば、レバーを➡以外に入力するまで停止しない。ラン、ステップともに、動作中に攻撃ボタンを押すことによって強制的に停止させることができ、すぐに任意の技へ移ることができる。相手との間合いを調整しつつ攻撃を仕掛けていくといい。

バックステップは後方に向かってステップする動作。動作中にわずかな無敵時間があるので、間合いを広げたいときに使おう。



ランから直接ジャンプするとハイジャンプになる。間合いを自在に調節せよ。



バックステップは一瞬空中に移動しながら後方に下がる、一定飛びタイプだ。

ACタクティカルステップ

通常技を当てた瞬間にAB同時押しして、パワーゲージを1本消費して硬直をキャンセルし、体が青く光った後前方へステップする。青く光っている間は無敵時間が無く一定時間後から打撃無敵。相手のGC交代を避けるのは一応可能だが難しい。ステップ中は攻撃動作が可能で、近距離立ちC→ACタクティカルステップ→近距離立ちC～のような芸当も可能。弱攻撃→ACタクティカルステップで接近し、打撃と投げの二択を迫るのも面白い。



通常技をヒットさせたら、必殺技でキャンセルするような感覚でABを同時押し。



すると、自身が青く光り、前方にステップする。ここでさらに攻撃ボタンを押す。



流れるように通常技がヒット。さらにキャンセル必殺技で連続技を続けよう。

ジャストGCステップ

相手の攻撃がこちらに当たる寸前に⬅or⬋に入れてガードすると、ジャストガードとなる。このジャストガードの硬直中に素早く➡➡と入力すると、通常のGCステップよりもパワーゲージ消費量が少ないジャストGCステップを行なえる。通常のGCステップに比べ、パワーゲージの消費量が0.25本とかなり少ないのが魅力だ。それ以外の性能は、通常のGCステップとは何ら変わり無い。意識してジャストガードをするのはかなり難しいが、技動作に入るまでのモーションが大きく、確認してからガードができるような必殺技の反撃に役立てるといい。



スキの少ない必殺技は総じてモーションが大きい。ジャストガードし……、



成功していればGCステップのパワーゲージ消費量が普段の半分に抑えられる。



ステップ後は的確に攻撃を繰り出し、普段は反撃できない技を無効化しよう。

最重要システム！　必ず覚えよう！

タッグシステム解説

text：パチ

本作のキモといえるタッグシステムを徹底解説。しっかり覚え、闘いを有利に進めよう。

タッグシステム基本

パートナーが残っていれば、交代はいつでも可能だが、交代動作前の硬直に攻撃をくらうと無効。交代したキャラの着地には若干の硬直がある。なお、交代せずに8秒間闘い続けると、ダブルアサルトが使用可能、ゲージが自然増加するオートチャージ発動、待機キャラの体力回復可能ゲージ（体力ゲージの赤い部分）が回復する、という三つの恩恵を受けられる。また、この効果は交代orダブルアサルト使用で切れる（ダブルアサルトがヒットしなければ待機キャラの体力回復のみ継続）。



8秒間以上一人で闘い続ければ、システムの恩恵を受けられるようになる。



待機キャラと今出ているキャラの体力を見て、K.O.されないうちに交代しよう。

POINT

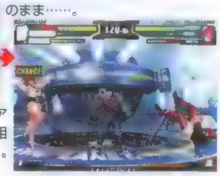
8秒間交代せずに闘うと……
- **待機キャラの回復可能体力（体力ゲージの赤い部分）が徐々に回復**
- **パワーゲージが自動的に増加するオートチャージが発動**
- **ダブルアサルトが使用可能**

GC交代

パワーゲージを1本消費するが、ガード中にEでGC交代が発動。GCアタックの後に交代動作を取るのだが、この攻撃は出始めから完全無敵かつ、ヒットストップ中に動作を開始し、発生も早い。ヒットさせやすく、安全な交代手段として役立つ。



ガード中にGCアタック発動。一人のときはこれで終了する。この動作の後にそのまま……。



交代動作へ。なお、GCアタックはヒットすると、相手のゲージが0.5本増える。

ダブルアサルト

↓↙←+Eで使用できる突進技で、パワーゲージを消費しないのがうれしい。ヒット後は二人で攻撃し、通常ダメージ+相手の回復可能体力（体力ゲージの赤い部分）ゲージに大きなダメージを与える。さらに、待機キャラにハイパーチャージが発動。これは交代後に一定時間、攻撃力、ケズり値、ガードクラッシュ値が上昇した状態で闘えるもの。また、ハイパーチャージ状態で待機し続けると、2秒に1秒の割合で交代後の持続時間が増加。ダブルアサルト直後なら8秒、最大で20秒まで増加する。



ダブルアサルトは連続技にも組み込みやすい。右ページの表を見て狙ってみよう。



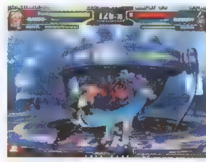
ハイパーチャージ発動中は体力ゲージが赤く点滅。一気に攻めるチャンスだ。

POINT

- **パワーゲージを消費しないため、気軽に連続技に組み込める**
- **ヒットさせると待機キャラがハイパーチャージ状態に**
- **回復可能体力（赤いゲージ）を大幅に削れる**

アナザーダブルアサルト

特定のタッグかつ特定の条件を満たしたときのみ発動できる、強力なダブルアサルト。決めるチャンスは少ないが、演出、ダメージともに通常のものよりパワーアップしている。詳しい性能はP.140で紹介しているので、そちらを参照。



まず決める条件が厳しいアナザーダブルアサルト。条件をクリアして発動すると。



通常と全く違う演出が見られる。ファンなら思わずニヤリとするかも？

タッグシステムのセオリー

体力や相性を考える

基本的には8秒以上闘い、システムの恩恵を受けつつ闘うのが理想だが、闘い過ぎには注意。本作は待機キャラの体力回復速度がかなり速いので、テンポよく交代したほうが体力を多く使える。こちらが不利なときや、キャラ相性の悪い相手と対戦しているときは速やかに交代を図ろう。



接近戦が得意なキャラと飛び道具キャラ、相性が悪いなと思う状況なら……。



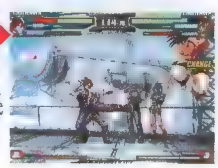
無理せず交代。こういった状況ごとや、体力と相談し、テンポよく交代しよう。

一人にはなるな！

1キャラがK.O.され、一人になると、オートチャージしか発動しなくなる。また、先にも述べた通り、本作は待機キャラの体力回復速度がかなり速いため、かなり厳しい闘いを強いられる。はっきりいって、2対1の状況になったらほぼ負けが確定するので、体力には気を使って闘うこと。



序盤で孤軍奮闘し過ぎて、残り一人で闘うハメに……。これは最悪の事態といえる。



頑張って体力を減らしても、待機キャラは回復して交代……。これは手厳しい！

投げが有効

安全なGC交代のおかげで、交代するときはガードを固める傾向がある。そこで活躍するのが投げで、高確率で決まりやすい。また、それに加えて、タイミングを遅らせた打撃も有効。ガードする前にEを押してしまう相手の交代モーションに当たり、最大級の連続技を決められるぞ。



交代したくて身を固める相手をポイっと投げる。体力が少ないときは特に有効。



交代の暴発を誘った遅らせ打撃もアリ。起き攻めで仕掛け、一気にK.O.だ。

ダブルアサルトオススメ連続技リスト

■ダブルアサルトオススメ始動技or始動連続技

キャラ名	始動パターン
ユウキ	強爆裂拳or弱サブマリンスクリュー
	ジャンプD→近距離立ちC→➡+C
アイ	しゃがみB→しゃがみA→↙+D
京	ジャンプC→近距離立ちC→強七拾五式・改→弱轢鉄
庵	屑風→しゃがみC
	近距離立ちB→➡+A・A
K'	めくりジャンプC→しゃがみA×2
	セカンドシェル
シェルミー	無し
テリー	しゃがみB×2
	近距離立ちC→弱パワーダンク～ブレーキング
	(画面端) しゃがみB→しゃがみA→ツインゲイザー
舞	しゃがみB×2
	しゃがみC→↙+B
キム	近距離立ちC (2段目)→弱鳳凰飛天脚
ギース	(画面端) しゃがみB→ダブル烈風拳 (→しゃがみC)
タン	しゃがみC→➡+C
崇雷	しゃがみB→しゃがみA
	しゃがみC
崇秀	しゃがみB (1段目)→しゃがみC
ロック	真空投げ～ブレーキング
	強ライジングタックル→強レイジングストーム
	デッドリーレイブ・ネオ9段止め→近距離立ちC
ほたる	しゃがみB→しゃがみA→↙+C→燕尾脚～ブレーキング
	流燕旋脚
Mr.カラテ	しゃがみB→しゃがみC
ロバート	しゃがみA×2→⬅+B
Mr.BIG	しゃがみB→しゃがみA
	しゃがみD
リー	しゃがみB×3
	近距離立ちD

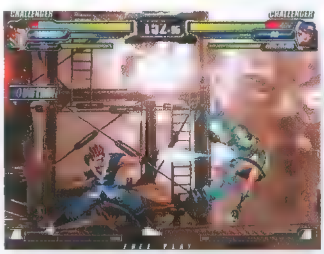
キャラ名	始動パターン
覇王丸	近距離立ちB→遠距離立ちB
ナコルル	遠距離立ちC (先端以外)
幻十郎	無し
色	近距離立ちD→近距離立ちC
アスラ	しゃがみB
楓	遠距離立ちD
	晨明・嵐討
	各種弾き
守矢	しゃがみB×2
	(画面端) しゃがみB×2～3→弱月影×2→新月 裏
	各種弾き
あかり	しゃがみAorB×2→⬅+C
	各種弾き
鷲塚	各種弾き
ハンゾウ	しゃがみB (先端以外)
	しゃがみB→しゃがみA
	近距離立ちC→➡+C
フウマ	しゃがみB (先端以外)
	しゃがみB→しゃがみA
マッドマン	近距離立ちC
キサラ	強ヴォールティング・オーバー→しゃがみB
サイバー・ウー	ロケットバズーカ
マルコ	しゃがみB×2
	近距離立ちC→↙+C
アテナ	無し
マーズピープル	しゃがみA×4
	ボロネジ・アフター
ミズチ	近距離立ちD (2段目)→弱顕斎
獅子王	しゃがみB→➡+C
NEO-DIO	ジャンプD→近距離立ちC
	フリージングクロー

さまざまな効果はあるのだが……
カウンターヒット

text：パチ

特定の条件で発動するカウンターヒット。割と頻繁に起きやすいので、知識として覚えよう。

一部の特殊技や、必殺技の「発生前～攻撃持続中」に攻撃をヒットさせると、カウンターヒットが発生する。基本的にはダメージ増加の効果があるが、上昇値は一律ではなく技ごとに設定されており、増加値の幅は差がある。また、空中の相手にカウンターヒットを発生させると、わずかな時間だが、吹っ飛び中にもやられ判定が残るため、追撃が可能。通常技対空→必殺技、といったつなぎが連続ヒットさせやすいので、空中カウンターヒットを狙いやすいキャラにはそれらの連続技を狙ってもいい。また、マルコの↙+Cのように、一部の技の中にはヒット時の効果が変わり、吹っ飛んできた後に跳ね返ってくるワイヤーダメージが発生するものもある。ワイヤーダメージ発生中はやられ判定が残るので、追撃を決められるぞ。



カウンターヒットでワイヤーダメージを発生するものも。ただし、カウンターヒットを狙える状況は少ない。



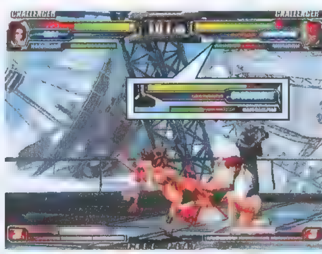
空中カウンターヒットは少しの時間だが、吹っ飛び中にやられ判定が残る。場合によっては追撃も可能。

ガードを崩す最終手段！
ガードクラッシュ

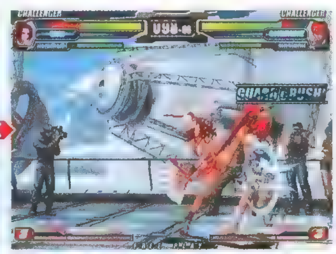
text：パチ

ガードゲージが0になると起きるガードクラッシュ。クラッシュ後は攻撃のチャンスだ。

小さくて見づらいかもしれないが、体力ゲージの下にある青いゲージがガードゲージ。相手の攻撃をガードしていくと減少し、0になるとガードクラッシュが発生。ガードクラッシュ中は約0.4秒ほど無防備になり、ガードクラッシュ後はガードゲージがMAXまで回復する。ガードゲージは戦闘、待機中を問わず、約1秒ごとに回復するが、その量はごくわずか。なお、パワーゲージは二人で共有しているが、ガードゲージはそれぞれが独立して持っている。ガードクラッシュ中は無防備なため、攻撃を決めるチャンス。しかし、硬直は意外に短いので、ガードクラッシュから攻撃を狙うなら、スキの小さい技でガードクラッシュさせる必要がある。本作ではあまりガードクラッシュが起きる状況は無いので、無理に狙う必要は無いぞ。



攻撃をガードさせ続けていれば、ガードゲージが減少していく。これを0にさせた時点で……。



ガードクラッシュが発生。無防備になっている時間が短いので、素早く次の攻撃を出せるようにしたい。

必殺技を超必殺技でキャンセルするシステム

スーパーキャンセル

text：ケンちゃん

超必殺技をヒットさせるための重要項目。さまざまな局面でダメージアップが見込めるぞ。

スーパーキャンセルの基本概念

スーパーキャンセルとは、右表の特定の必殺技をキャンセルして超必殺技を出すこと。このシステム自体にパワーゲージは必要無いので、気軽に使える。なお、飛び道具タイプの必殺技は、ヒットさせずともスーパーキャンセルをかけられる。また、対応必殺技はどの部分でもキャンセルできるわけではなく、ポイントが決まっているぞ。

①連続技のダメージアップ

普段ならば通常技キャンセル必殺技で終わる連続技を、さらに超必殺技までつなげてダメージアップさせる。右表に対応必殺技から連続ヒットする超必殺技が掲載してあるので、参考にしよう。



しゃがみB→しゃがみAキャンセル連刃斬と連続ヒットさせ……、



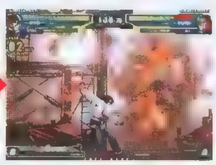
スーパーキャンセル醒龍。本作の連続技の基本的な流れだ。

②防御面でのダメージアップ

例えば京の強鬼焼きは対空に役立つ必殺技。普段は相手の跳び込みを落としてもわずかのダメージしか与えられないが、スーパーキャンセル大蛇薙まで当てれば大幅にダメージアップを行なえる。



対空に使う必殺技を入力したと同時に、超必殺技までセットで入力。



見事ヒットすれば超必殺技までつながる。かなり使えるテクニックだ。

③必殺技のスキのフォロー

普段ガード時に反撃を受けるほどのスキの多い必殺技も、スーパーキャンセルしてスキの小さい超必殺技を出せば、反撃を未然に防げることも。それがヒット時にはつながるなら、なおうれしい。



崇雷の帝王天耳拳はガードされるとスキが大きい必殺技だが……



スーパーキャンセルして帝王宿命拳を出せば、リスクを軽減できる。

■スーパーキャンセル対応技&連続ヒットする超必殺技

キャンセルできる段数が限られている技は、技名の後（カッコ内）に可能な段数を表記。連続ヒットする超必殺技は、基本的に至近距離で地上の相手にヒットさせたことを前提に調査。技名の後に（端）とあるものは画面端限定、（×）とあるものは全段ヒットしないことを表す。

キャラ名	スーパーキャンセル対応技	連続ヒットする超必殺技
ユウキ	弱爆裂拳	MAX330メガビーム
	[illegible]	すべて
アイ	ベースボールスターズ	ラストリゾート（端）
	ベースボールスターズ・プロフェッショナル	ラストリゾート（端）
京	強鬼焼き（1段目）※1	大蛇薙、弱百八拾弐式、無式・壱之段
	強轢鉄（1段目）	大蛇薙、弱百八拾弐式、無式・壱之段
	荒咬み	強大蛇薙、無式・壱之段
庵	強鬼焼き（1～2段目）※2	八稚女
	琴月 陰（1段目）	八稚女
K'	弱クロウバイツ	ヘブンズドライブ、チェーンドライブ（端、×）
	強クロウバイツ（1～2段目）※3	すべて
	ナロウスパイク	すべて（チェーンドライブは×）
シェルミー	➡+D（稲妻レッグラリアートのみ）	稲妻レッグラリアート
	アクセルスピンキック	弱稲妻レッグラリアート
	ダイヤモンドバスト（移動中のみ）	無し
テリー	パワーチャージ（2発目）	すべて
	弱チャージキック	すべて
舞	強龍炎舞	超必殺忍蜂
	小夜千鳥	弱超必殺忍蜂（×）
	ムササビの舞・実	月下乱れ牡丹
キム	弱半月斬	鳳凰脚、弱鳳凰飛天脚
	三連撃（弱or強→強→弱の3発目2段目）	空中鳳凰脚
	弱覇気脚	鳳凰脚、弱鳳凰飛天脚
	流星落（1段目）	[illegible]
	空砂塵（弱1段目、強1～2段目）	空中鳳凰脚
	空中空砂塵（1～2段目）	空中鳳凰脚
ギース	中段当て身投げ（レイジングストームのみ）	レイジングストーム（スーパーキャンセル版）
タン	烈千脚（1段目）	旋風剛拳（×）、大撃放（×）
	ブラボー・烈千脚（1段目）	旋風剛拳（×）、大撃放（×）
	撃放（6段目以降）	無し
崇雷	真・帝王神足拳	帝王龍声拳
	帝王天耳拳	無し
崇秀	帝王天耳拳（1～2段目）	海龍照臨（×）
	帝王天耳拳（3段目以降）	無し
ロック	ライジングタックル（1段目）	強レイジングストーム（×）※4
	弱ハードエッジ	レイジングストーム（端）、シャインナックル（×）、デッドリーレイブ・ネオ（×）
ほたる	背撃手（双掌天蓮華のみ）	双掌天蓮華
Mr.カラテ	虎咆疾風拳（弱、強1段目）	弱覇王翔吼拳、弱龍虎乱舞、弱天地覇煌拳
	虎咆疾風拳（強2段目）	弱覇王翔吼拳（端）、強覇王翔吼拳、龍虎乱舞、天地覇煌拳（端）
ロバート	龍撃閃・上段※5	弱龍虎乱舞、九頭龍閃
	龍撃閃・下段※5	弱龍虎乱舞、九頭龍閃
Mr.BIG	カリフォルニアロマンス（弱1段目、強1～3段目）	すべて
	カリフォルニアロマンス（弱2段目）	ライジングスピア以外
	弱グランドブラスター	すべて
	強グランドブラスター※6	無し
リー	強百裂脚（1～2段目）	真空空転爪
	強百裂脚（3～4段目）	無し
覇王丸	弱弧月斬（1段目）、弱疾風弧月斬（1段目）	天覇封神斬、怒り爆発
	強弧月斬、強疾風弧月斬	天覇凄煌斬
ナコルル	アンヌ ムツベ	無し
幻十郎	桜華斬	すべて
	強光翼刃（1段目）	裏五光、五光斬、怒り爆発
色	露祓	すべて
アスラ	Aロジェレフ（サナタスのみ出せる）	Bサナタス（端）
	B、Cロジェレフ（サナタスのみ出せる）	無し
	Bノマム（サナタスのみ出せる）	Bサナタス（端）
	レグナ・クララ（サナタスのみ出せる）	Bサナタス（端）
楓	晨明・連刃斬（1段目）	弱伏龍、醒龍
	弱晨明・連刃斬（2段目）	弱醒龍
	強晨明・連刃斬（2段目）※7	伏龍
	刹那・峻烈、刹那・春雷	すべて
守矢	弱月影（1段目）、強月影（2段目）	弱十六夜月華、乱れ雪月華
	強月影（1段目）	すべて
	弱月影（2段目）、強月影（3段目）	十六夜月華（×）、乱れ雪月華
	月読・上弦、月読・下弦	十六夜月華（×）、乱れ雪月華
あかり	弱天文・掲げし北辰（式神・六合のみ）	強式神・六合
	強天文・掲げし北辰（式神・六合のみ）	無し
	駆けつつどどツッパリ	弱式神・六合、効鬼・百鬼夜行
	天文・天球の傷跡、天文・宿曜の滴※8	式神・六合、効鬼・百鬼夜行
鷲塚	狼牙	真・狼牙
	狼牙・直式	すべて
	狼牙・翻式	真・狼牙（端）
	面擦り上げ、胴擦り上げ	すべて
ハンゾウ	微塵隠れの術	無し
フウマ	弱電光石火の術・斬舞	無し
	強電光石火の術・斬舞（2段目）	爆裂究極拳（端）
マッドマン	マッドマンアタック	スーパーマッドマンアタック、Cヘブンズクロス
	マッドランチャー※9	無し
キサラ	リズミック・キック	スプラッシュ・エアダンス
	キューティー・レインボー（2～3段目）	スプラッシュ・エアダンス
	ヴォールティング・オーバー	スプラッシュ・エアダンス
	チアリーダー・キック	スプラッシュ・エアダンス
サイバー・ウー	ハンマーパンチ（打撃部分）	ミサイルアタック、ガトリングレーザー（×）
マルコ	J・U・W（弱、強1段目）※10	エナジー・エミッション（×）
	弱メタルスライディング	無し
	強メタルスライディング	エナジー・エミッション
アテナ	ハマドリュアスバスター	弱ヘブンズ・ゲイト（端）、フライングファイヤー、ファイヤーストーム
マーズピープル	強プラズマ・スピン（1段目）	ポロネジ・アフター（強）、ツングース・インシデント
ミズチ	契約	混
獅子王	ナイトメアー（2～5段目）	すべて
NEO-DIO	無敵の鉄壁	無し

※1：対空（空中ヒット）時、百八拾弐式は画面端限定で無式・壱之段は全段ヒットしない。　※2：対空（空中ヒット）時は無し。　※3：対空（空中ヒット）時はヘブンズドライブ（×）のみ。　※4：少しタメれば全段ヒット。　※5：少し離れていれば覇王翔吼拳、強龍虎乱舞もつながる。　※6：ブラスターウェイブ、ドラムショットタイフーンはグランドブラスターが当たる前にヒット。　※7：遅めキャンセルで強醒龍が連続ヒット。　※8：対空に使ったときは弱式神・六合が決まらない。　※9：下降部分が当たる間合いなら精霊球が連続ヒット。　※10：対空（空中ヒット）時はメタスラ・アタックが連続ヒット。

chapter 2

CHARACTERS

018 ユウキ
019 アイ
020 草薙 京
021 八神 庵
022 K'
023 シェルミー
024 テリー・ボガード
025 不知火 舞
026 キム
027 ギース・ハワード
028 タン・フー・ルー
029 秦 崇雷
030 秦 崇秀
031 ロック・ハワード
032 双葉 ほたる
033 二代目Mr.カラテ
034 ロバート・ガルシア
035 Mr.BIG
036 リー・パイロン
037 覇王丸
038 ナコルル
039 牙神 幻十郎
040 色
041 アスラ
042 楓
043 御名方 守矢
044 一条 あかり
045 鷲塚 慶一郎
046 ハンゾウ
047 フウマ
048 マッドマン
049 キサラ・ウェストフィールド
050 サイバー・ウー
051 マルコ・ロッシ
052 アテナ
053 マーズピープル
054 ミスチ
055 獅子王
056 NEO-DIO





YUKI
ユウキ



ACTION GRAPHIC



STORY

連邦政府の抱えた難問を解決すべく、ボランティアのエージェントとして名乗りをあげたユウキ。

新日本機械格闘術を操る彼は、業界トップクラスの実力を自認するスペシャルエージェントだ。

彼に課せられた任務とは……"ネオジオワールドを影から支配することをもくろむ巨大複合企業体WAREZ。その主催する格闘大会「バトルコロシアム」に参戦し、闇に包まれた首謀者の正体を突き止め、邪な計画を阻止すること"である。

ミッションに参加するパートナーには、アイが選ばれた。

危険な任務から彼女を守ってやらねば、と、気負い込んでいるようだが……。

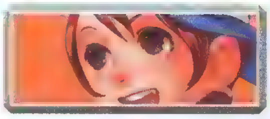
PROFILE

■格闘スタイル：
新日本機格（新日本機械格闘術）
■身長：180cm
■体重：68kg
■出身地／国籍：日本
■誕生日：7月1日
■3サイズ：不明
■血液型：O型
■好きなもの：
スポーツ（サッカー、野球、フットボール）、お祭り
■嫌いなもの：戦争、いじめ
■大切なもの：愛と平和
■好きな食べ物：お好み焼き
■特技／得意スポーツ：
英語やスペイン語などを喋れる（自称）
■趣味：ダンス、ギター
■主要出場タイトル：オリジナル
■CV：緑川光

COLOR SELECT



※A～Dはデフォルトカラー。E+～、S+～はAW-NETで購入することによって選択可能。



AI
アイ



ウルトラコアゲーマー・アイ

ACTION GRAPHIC



STORY

"ユウキと共に「バトルコロシアム」に参加し、WAREZ幹部の大会主催者の正体を突き止めること"

連邦政府のエージェントとして、アイに下された命令がそれだ。

一見して華奢な体格だが、改造ネオポケを駆使するその戦闘力は侮れない。任務そっちのけでゲームに興じてしまうこともあるらしいが、自分では「暴走しがちなユウキのお目付け役」と述べている。

ミッションの早期解決を目指しているが、その理由が「新作ゲームの発売日が近付いている」からだという噂も……。

PROFILE

- 格闘スタイル：新日本格闘術
- 身長：162cm
- 体重：48kg
- 出身地　国籍：日本
- 誕生日：4月17日
- 3サイズ：79/57/80
- 血液型：B型
- 好きなもの：同人格ゲー、ゲーセン
- 嫌いなもの：お芋、肥満、発売延期
- 大切なもの：レアロム
- 好きな食べ物：お刺身(とろサーモン)
- 特技　得意スポーツ：ボウリング
- 趣味：アーケードゲーム、基板収集
- 主要出場タイトル：オリジナル
- CV：鉄炮塚葉子

COLOR SELECT



※A～Dはデフォルトカラー。E+～、S+～はAW-NETで購入することによって選択可能。



KYO KUSANAGI 草薙 京



燃え盛る裂帛の炎

STORY

ヤマタノオロチを倒したとされる草薙一族。

紅蓮の炎を自在に操り、八尺瓊、八咫と共に「三種の神器」とも呼ばれる伝説の家系である。

その直系の子孫であり、草薙流古武術の正統後継者でもあるのが草薙京だ。その血筋に違わず、若くしてさまざまな格闘大会を制覇してきた実力者だった。

特殊な能力と戦闘力を併せ持った伝説の家系。WAREZが草薙京に注目しないわけがなかった。

折も折り、京にバトルコロシアムの招待状が届く。京は即座に参加を決めた。罠であることを承知の上で。

「たまには正義の味方をキメてみるか……へへ燃えるぜ」

PROFILE

■格闘スタイル：
草薙流古武術＋我流拳法
■身長：181cm
■体重：75kg
■出身地、国籍：日本
■誕生日：12月12日
■3サイズ：不明
■血液型：B型（Rh-）
■好きなもの：単車
■嫌いなもの：努力
■大切なもの：彼女（ユキ）
■好きな食べ物：焼き魚
■特技、得意スポーツ：アイスホッケー
■趣味：詩を書くこと
■主要出場タイトル：
ザ･キング･オブ･ファイターズ
■CV：野中政宏

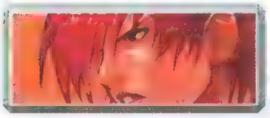
ACTION GRAPHIC



COLOR SELECT



※A～Dはデフォルトカラー。E+～、S+～はAW-NETで購入することによって選択可能。



IORI YAGAMI 八神庵

消えぬ血の宿縁



ACTION GRAPHIC



COLOR SELECT



※A～Dはデフォルトカラー。E+～、S+～はAW-NETで購入することによって選択可能。

STORY

660年前の事件を境に草薙・八咫家と袂を分かち、一族の名を八尺瓊から改めた八神家。八神庵はその当主であり、家伝の古武術の継承者でもある。

彼は八神家と草薙家にまつわる血の宿縁のためか、草薙京に対して異様なまでの敵愾心を抱いていた。これまでもさまざまな格闘大会で相対した二人は、数え切れない憎悪の火花を散らしていた。

バトルコロシアムに参加を決めたのも理由は一つ。WAREZも彼の眼中に無い。場所も、時間も、条件も、取るに足らない些事でしかない。そう、草薙京の鼓動を止めることができるのであれば。

「よかろう、京……貴様がコロシアムで死ぬのが希望(のぞみ)なら、その願いかなえてやる！」

PROFILE

- 格闘スタイル：八神流古武術＋本能
- 身長：182cm
- 体重：76kg
- 出身地／国籍：日本
- 誕生日：3月25日
- 3サイズ：不明
- 血液型：O型
- 好きなもの：ベースギター
- 嫌いなもの：暴力
- 大切なもの：新しい彼女
- 好きな食べ物：肉
- 特技／得意スポーツ：すべてのスポーツ
- 趣味：バンド
- 主要出場タイトル：ザ・キング・オブ・ファイターズ
- CV：安井邦彦



K'



“K”の遺伝子を持つ男

ACTION GRAPHIC



COLOR SELECT



※A～Dはデフォルトカラー。E+～、S+～はAW-NETで購入することによって選択可能。

STORY

秘密結社ネスツにより、草薙京の特殊な能力を移植されたK'。ネスツ崩壊後、彼と彼の仲間たちにようやく安息の日々が訪れるかと思ったのも束の間。WAREZ軍事産業部門が、彼らに用いられたテクノロジーを生体兵器へ応用することを目論んだ。

「チッ……、降りかかる火の粉を払うにも限度があるぜ」

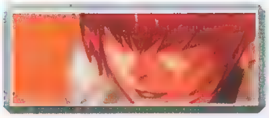
次々と襲い掛かる追手を、もう何人返り討ちにしただろう。受け身になっていても未来は開けない。ネスツにもそうしたように、あえて敵の懐に入らなければ勝機は無いのだ。そんな折、WAREZ主催の格闘大会「バトルコロシアム」の開催が決定する。罠か？　それとも……。

彼に選択の余地は無かった。

今回も、また。

PROFILE

- 格闘スタイル：暴力
- 身長：183cm
- 体重：65kg
- 出身地　国籍：不明
- 誕生日：不明
- 3サイズ：不明
- 血液型：不明
- 好きなもの：無し
- 嫌いなもの：KOF、甘いもの
- 大切なもの：無し
- 好きな食べ物：ビーフジャーキー
- 特技　得意スポーツ：無し（運動嫌い）
- 趣味：無し
- 主要出場タイトル：ザ・キング・オブ・ファイターズ
- CV：松田祐貴



SHERMIE
シェルミー



絶大な力を秘めた
魅惑の妖女

STORY

アメリカ合衆国、某州某所の裏通り。
レンガ壁の袋小路で、長身のスポーツマンとグラマーな女性が闘っていた。押されているのはバスケットボールを手にしたスポーツマンの方で、既に大きく肩で息をしている。
「バトルコロシアムの招待状、出してちょうだい。あは♥」
ボリュームのある前髪のせいで、グラマーな女性……、シェルミーの目元はうかがえない。楽しげな態度と問答無用の実力とがミスマッチだ。男は追い詰められていた。こうなっては最後の切り札を使うしかない。その機会を狙って……、ついにシェルミーが動いた！
「かかったな！　ヘルバウッ……、な！？」
数分後、意気揚揚と裏通りから出てくるシェルミーの姿があった。
「うふふ、いい男がたくさん出場するって言うし、楽しみだわ♪」

PROFILE

■格闘スタイル：
投げ中心（ブリッジは得意）
■身長：173cm
■体重：68kg
■出身地／国籍：フランス
■誕生日：2月13日
■3サイズ：92/63/90
■血液型：B型
■好きなもの：パソコン
■嫌いなもの：セロリ、高校野球
■大切なもの：
ハムスター（「あちゅ」と「うるり」）
■好きな食べ物：
魚（特に光もの）、納豆巻き
■特技／得意スポーツ：
フィギュアスケート
■趣味：バンド、仏映画鑑賞
■主要出場タイトル：
ザ・キング・オブ・ファイターズ
■CV：西川葉月

ACTION GRAPHIC



COLOR SELECT



※A～Dはデフォルトカラー。E+～、S+～はAW-NETで購入することによって選択可能。



TERRY BOGARD
テリー・ボガード



咆吼する永遠の餓狼

STORY

「Maximum Mayhem　キング・オブ・ファイターズ開催のお知らせ。この度10年ぶりに……」

　放浪の旅に一区切りを打ち、そろそろセカンドサウスに戻ろうかと考えていたテリー・ボガードの元に、格闘大会への招待状が一通届けられた。そこには、テリーをディフェンディングチャンピオンとして招待すると記されており、さらにもうひとりの名が……。

「どうしたんだ、テリー？」

　鮮やかな金髪に真紅の瞳の少年が訪ねた。この少年は……、ロック・ハワードは、紛れも無く鷹の翼を持っている。だが今は巣立とうとする雛鳥に過ぎない。間も無く訪れる「彼の本当の闘い」の前に、少し大きな舞台を経験させてやりたかった。

「ロック、俺たちが参加できそうな格闘大会を知らないか？」

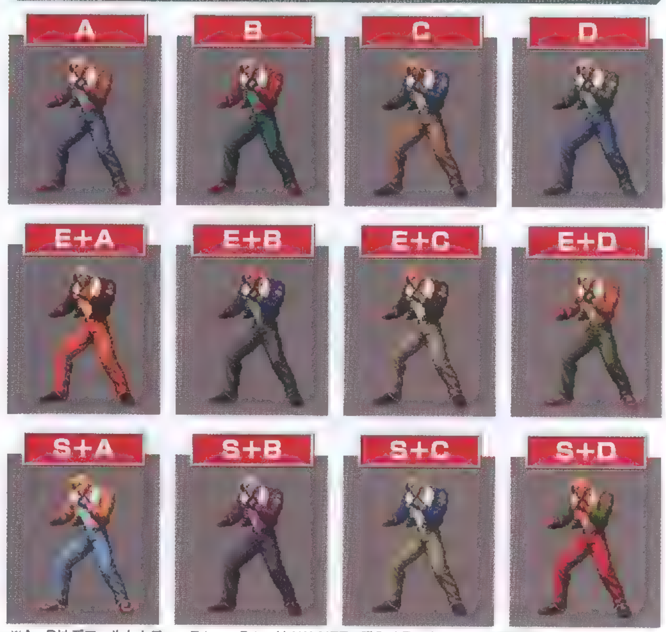
PROFILE

- ■格闘スタイル：マーシャルアーツ
- ■身長：182cm
- ■体重：83kg
- ■出身地／国籍：アメリカ
- ■誕生日：3月15日
- ■3サイズ：不明
- ■血液型：O型
- ■好きなもの：ヴィンテージジーンズ
- ■嫌いなもの：ナメクジ
- ■大切なもの：
  ジェフの形見のグローブ、
  猿のウッキー（家出中）
- ■好きな食べ物：
  クラブハウスサンド
  （ロック特製のものが特に好き）
- ■特技／得意スポーツ：
  バスケットボール
  （3ポイントシュート50回連続達成）
- ■趣味：ビデオゲーム
- ■主要出場タイトル：餓狼伝説
- ■CV：橋本さとし

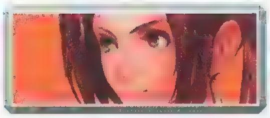
ACTION GRAPHIC



COLOR SELECT



※A～Dはデフォルトカラー。E+～、S+～はAW-NETで購入することによって選択可能。



MAI SHIRANUI
不知火 舞



空駆ける魅惑のくノ一

ACTION GRAPHIC



COLOR SELECT



※A～Dはデフォルトカラー。E+～、S+～はAW-NETで購入することによって選択可能。

STORY

四百年の歴史を持つ不知火流忍術。不知火半蔵の死去により正統後継者となったのは、半蔵の孫娘である舞だった。不知火流の伝統と格式に押しつぶされそうになりながら、けなげに伝承者としての宿命に耐える薄幸のくノ一……、などという消極的撫子像とはほど遠く、舞は今日も明るく修行に励み、門下生を指導し、しつこくアンディを追いかけていた。

ストイックな性格のアンディは舞を憎からず想っているものの、深情けだと迷惑に感じる時もないではない。だからつい、

「うるさいなぁ、お互い修行半ばの身なんだから……」

などと口にしてしまった。まずいと思ったがもう遅い。

「言ったわね！　私には修行なんて必要ないからいいの！」

舞はそれを証明するためにバトルコロシアムに参加する。

現在、修行が不要なことを証明するために猛修行の日々らしい。

PROFILE

- 格闘スタイル：不知火流忍術
- 身長：165cm
- 体重：46kg
- 出身地／国籍：日本
- 誕生日：1月1日
- 3サイズ：89/54/90
- 血液型：B型
- 好きなもの：アンディと過ごす時間
- 嫌いなもの：蜘蛛
- 大切なもの：
  おばあちゃんの形見のかんざし
- 好きな食べ物：お雑煮、お萩
- 特技、得意スポーツ：羽根突き
- 趣味：料理（お弁当に凝っている）
- 主要出場タイトル：餓狼伝説
- CV：曽木亜古弥



KIM
キム



悪を砕く正義のテコンドー

STORY

複合企業体WAREZは、韓国でもその勢力を拡大しつつあった。急成長するにあたり強引な買収劇や違法スレスレの行為が目立ち、韓国国内でもたびたび物議を醸している。
「ふむ、この強引なやり方はいけませんね」
キムは新聞の活字に目を通しながら、傍らで更正という名の腕立て伏せを続けるチャンとチョイに話し掛けた。二人とも息も絶え絶えで返事どころではない。
「ここは私が直接主催者と話し合い、正義の道を説いて正しき道に立ち戻らせる必要があるようですね。……よし、私は参加しますよ、「バトルコロシアム」に！」
チャンとチョイは滝のように流れる汗の中で神に祈った。(たまにはキムのダンナも痛い目を見ますように)と。

PROFILE

- 格闘スタイル：テコンドー
- 身長：176cm
- 体重：78kg
- 出身地　国籍：韓国
- 誕生日：12月21日
- 3サイズ：不明
- 血液型：A型
- 好きなもの：正義
- 嫌いなもの：悪
- 大切なもの：妻、二人の息子
- 好きな食べ物：焼肉、キムチ
- 特技／得意スポーツ：体操
- 趣味：カラオケ
- 主要出場タイトル：餓狼伝説
- CV：橋本さとし

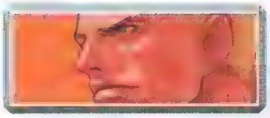
ACTION GRAPHIC



COLOR SELECT



※A～Dはデフォルトカラー。E+～、S+～はAW-NETで購入することによって選択可能。



GEESE HOWARD
ギース・ハワード



暗黒街の不死身の暴君

ACTION GRAPHIC



COLOR SELECT



※A～Dはデフォルトカラー。E+～、S+～はAW-NETで購入することによって選択可能。

STORY

「ギ、ギース・ハワード！？　死んだはずでは……」

サウスタウン市長の驚愕をよそに、ギースは悠々と市長室の椅子に腰を下ろし、葉巻の煙をくゆらせている。

「市長殿は、私が生きていると都合の悪いことでも？」

「そ、そうじゃないが……、お、お前のコネクションは、もうこの街では機能していないのだぞ」

ギースは背中で市長の声を聞き、鼻で笑った。ハワード・コネクションは現在機能していない。だがしかし……。

「聞けば近々、大規模な格闘大会が催されるようですな。私の参加枠を一つ、市長の力で空けていただきますよ」

バトルコロシアムで圧倒的な力を誇示することができれば、この街は再びギースの足元にひざまずくだろう。

正統なる支配者が帰還したのだから……。

PROFILE

- 格闘スタイル：日本古武術
- 身長：183cm
- 体重：不明
- 出身地／国籍：アメリカ
- 誕生日：1月21日
- 3サイズ：不明
- 血液型：B型
- 好きなもの：権力
- 嫌いなもの：邪魔者
- 大切なもの：己自身
- 好きな食べ物：ステーキ(ミディアム)
- 特技　得意スポーツ：
  強いて挙げればビリヤード
- 趣味：不特定
- 主要出場タイトル：餓狼伝説
- CV：コング桑田



TUNG FU RUE
タン・フー・ルー



生涯現役「老黄忠」

ACTION GRAPHIC



COLOR SELECT



※A～Dはデフォルトカラー。E+～、S+～はAW-NETで購入することによって選択可能。

STORY

故事によれば、老いてなお盛んな者を「老黄忠」と呼ぶ。タン・フー・ルーこそ、その名にふさわしい人物だろう。

テリー・ボガードの、そしてギース・ハワードの師にして八極聖拳の達人。自由自在に己の気を操り、七十を超えた今でも「生涯現役」の看板を下ろそうとしない。

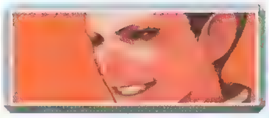
「やれやれ。最近の若い者は気の使い方がなっとらんわい」

バトルコロシアム予選を見物していたタンは、ため息混じりにそうつぶやいた。

「どれ、若い連中に、ひとつ闘い方を教えてやるかのう」

PROFILE

- 格闘スタイル：八極聖拳
- 身長：163cm
- 体重：46kg
- 出身地／国籍：中国
- 誕生日：4月14日
- 3サイズ：不明
- 血液型：A型
- 好きなもの：民謡
- 嫌いなもの：贅沢
- 大切なもの：弟子たち
- 好きな食べ物：茶たまご
- 特技　得意スポーツ：自然と同化すること
- 趣味：瞑想
- 主要出場タイトル：餓狼伝説
- CV：中井重文



JIN CHONREI
秦 崇雷

高潔なる皇帝



ACTION GRAPHIC



COLOR SELECT



※A～Dはデフォルトカラー。E+～、S+～はAW-NETで購入することによって選択可能。

STORY

「WAREZが秘伝書を持っているだと？」

秦 崇雷と崇秀兄弟が……いや、正しくは彼らに憑依する二人の先祖、空龍と海龍が探し求める秦の秘伝書。それがあれば、二人が共に現世に肉体を取り戻すことができる……、そう伝えられている。

もしそれが叶えられれば、この不自由な暮らしも終えることができるだろう。

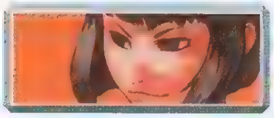
幸い、WAREZが執り行なう大規模な格闘大会がある。

帝王拳の力を持ってすれば優勝などたやすいこと。そこまで接近できれば、後は何とでもすることができるはずだ。

「下郎共め、今のうちに調子に乗っておくがいい！」

PROFILE

- 格闘スタイル：帝王拳
- 身長：170cm
- 体重：不明
- 出身地／国籍：中国
- 誕生日：6月6日
- 3サイズ：不明
- 血液型：不明
- 好きなもの：流行の服
- 嫌いなもの：努力
- 大切なもの：弟
- 好きな食べ物：杏仁豆腐
- 特技／得意スポーツ：個人技のスポーツ全般
- 趣味：オシャレ
- 主要出場タイトル：餓狼伝説
- CV：山口勝平



JIN CHONSHU 秦 崇秀

現世を彷徨う帝王の魂



STORY

「なるほど、WAREZが秘伝書を所持しているのですね」

秦 崇雷と崇秀兄弟が……いや、正しくは彼らに憑依する二人の先祖、空龍と海龍が探し求める秦の秘伝書。それがあれば、二人が共に現世に肉体を取り戻すことができる……、そう伝えられている。

もしそれが叶えられれば、この不自由な暮らしも終えることができるだろう。

幸いWAREZが執り行なう大規模な格闘大会がある。

帝王拳の力を持ってすれば優勝などたやすいこと。そこまで接近できれば、後は何とでもすることができるはずだ。

「クスクス……、さぁ、返してもらいますよ」

PROFILE

- 格闘スタイル：帝王拳
- 身長：170cm
- 体重：不明
- 出身地／国籍：中国
- 誕生日：6月6日
- 3サイズ：不明
- 血液型：不明
- 好きなもの：アニメ主題歌
- 嫌いなもの：深海魚（顔が怖いので）
- 大切なもの：兄
- 好きな食べ物：辛い物
- 特技／得意スポーツ：皮肉（本人に悪気は無い）
- 趣味：旅行
- 主要出場タイトル：餓狼伝説
- CV：山口勝平

ACTION GRAPHIC



COLOR SELECT



※A～Dはデフォルトカラー。E+～、S+～はAW-NETで購入することによって選択可能。



ROCK HOWARD
ロック・ハワード



抗えぬ暗黒の血

ACTION GRAPHIC



COLOR SELECT



※A～Dはデフォルトカラー。E+～、S+～はAW-NETで購入することによって選択可能。

STORY

噂は瞬く間に、セカンドサウスに広がった。

Terry's Back!

ギースの忘れ形見のロックと共に、しばらく旅に出ていた伝説の狼が帰ってくる。

凱旋試合として……というわけでもないが、テリーとロックが揃って参加することになった異種格闘大会「バトルコロシアム」の前評判は上々だった。街は沸き返っている。

「さぁ行こうぜ、テリー！」

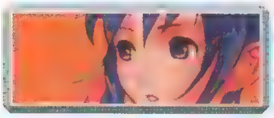
ロック・ハワードは、逸るでもなく、焦るでもなく、かといって強がるわけでもなく、淡々とグローブを両手にはめ、己の内に闘気を高めている。

鷹は今、その羽を空に向けて広げた。

巣立ちの時は、そこまで近づいている。

PROFILE

■格闘スタイル：
古武術＋マーシャルアーツ
■身長：178cm
■体重：70kg
■出身地／国籍：アメリカ
■誕生日：6月24日
■3サイズ：不明
■血液型：B型
■好きなもの：ドライバーグローブ
■嫌いなもの：すぐに自慢するヤツ
■大切なもの：
テリーにもらった帽子、バイク
■好きな食べ物：
ジャンバラヤ
（ソーセージがまずいのは×）
■特技／得意スポーツ:
料理、バスケットボール
■趣味：
料理、ストリートバスケット
■主要出場タイトル：
餓狼 MARK OF THE WOLVES
■CV：竹本英史



HOTARU FUTABA
双葉 ほたる



兄を探し、彷徨い続ける少女

ACTION GRAPHIC



COLOR SELECT



※A～Dはデフォルトカラー。E+～、S+～はAW-NETで購入することによって選択可能。

STORY

「今度こそ、お兄ちゃんに会えると思ったのに……」

行方不明の兄を探して、どれだけ旅を続けているだろう。父と母、そして兄を同時に失った6年前のあの日。表面は明るく振る舞っていても、1日たりとも忘れたことなど無い。だが、兄の面影という頼りない手がかりを元に人探しを続けるのは困難なことだった。

「やっぱり無理なのかな……、ん？　イトカツ、どうしたの？」

テンのイトカツが、一枚の紙切れを拾ってきた。雑誌の1ページがちぎれたものらしい。

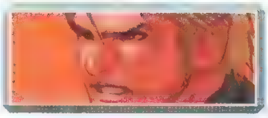
「バトルコロシアム？　……あ、この人！」

不鮮明な写真だったが、記憶の中の兄によく似た男が写っている。名前も何も記載されていないが、参加者であることは確かだ。

「ここで、お兄ちゃんに会えるかも……、頑張らなくっちゃ！」

PROFILE

■格闘スタイル：
　中国拳法・柔系（太極拳、八卦掌、劈掛拳など）
■身長：156cm
■体重：42kg
■出身地／国籍：日本
■誕生日：5月11日
■3サイズ：78/54/80
■血液型：A型
■好きなもの：
　吊り下げ式リニアコースター
■嫌いなもの：地震
■大切なもの：テンのイトカツ
■好きな食べ物：
　アイスチョコバナナクレープ
■特技　得意スポーツ：走り高跳び
■趣味：かわいいリボンのコレクション
■主要出場タイトル：
　餓狼 MARK OF THE WOLVES
■CV：堀江ゆき



Mr. KARATE

二代目Mr.カラテ



蘇る無敵の龍

ACTION GRAPHIC



COLOR SELECT



※A～Dはデフォルトカラー。E+～、S+～はAW-NETで購入することによって選択可能。

STORY

坂崎亮。

かつてロバート・ガルシアとともに、「極限流の龍虎」と並び称された歴戦の空手家。

現在は極限流道場の師範代として多忙な日々を送り、格闘大会へのエントリーは控えて久しい。

だが身近にいる者たちは解っていた。彼の格闘家としての実力が、今まさに円熟期を迎えようとしていることを……。

バトルコロシアム開催を一月後に控えたある日、格闘界は突然の激震に見舞われた。

ただ一つのニュースによって。

「無敵の龍、再び」

Mr.KARATEが、極限を超える。

PROFILE

- 格闘スタイル：空手
- 身長：179cm
- 体重：76kg
- 出身地／国籍：日本
- 誕生日：8月2日
- 3サイズ：不明
- 血液型：O型
- 好きなもの：バイク
- 嫌いなもの：足がいっぱい付いた虫
- 大切なもの：バイク、愛馬タツマキ
- 好きな食べ物：餅、納豆
- 特技／得意スポーツ：相撲
- 趣味：日曜大工、家庭菜園
- 備考：極限流空手師範代
- 主要出場タイトル：
  武力～BURIKI・ONE～
- CV：臼井雅基



ROBERT GARCIA
ロバート・ガルシア



誇り高き最強の虎

STORY

極限流最強の虎。

そう呼ばれたロバートも、ガルシア財団でそれなりの地位を任されるようになって数年。修行も続けてはいたが、格闘に対して以前のような燃える気持ちは持てないでいた。

このまま結婚でもして、家族で楽しく生きてゆく……、悪ないわ。せやろ？　リョウ……。

そのようにして日々を安穏と過ごすロバートに、突然の一報がもたらされた。

「バトルコロシアムに坂崎亮参戦。無敵の龍、再び！」と。

ロバートは己を恥じた。

「ワイは何を満足しとったんや……、リョウは道を極めよう思て、こうして修行続けとったのに！」

長い眠りから猛虎が目覚めた。

バトルコロシアムで龍虎が相打つ。

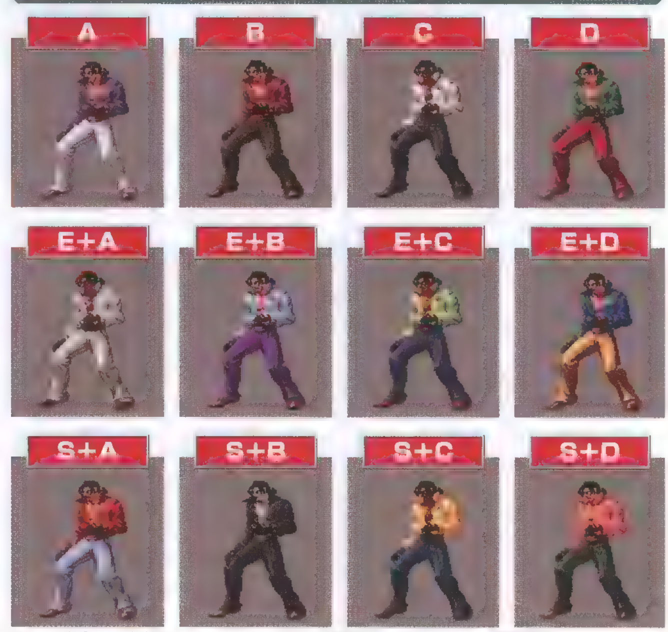
PROFILE

■格闘スタイル：極限流空手
■身長：180cm
■体重：85kg
■出身地　国籍：イタリア
■誕生日：12月25日
■3サイズ：不明
■血液型：AB型
■好きなもの：車
■嫌いなもの：ラッキョウ
■大切なもの：ファミリー、ユリ
■好きな食べ物：焼きそば、寿司
■特技　得意スポーツ：
モータースポーツ、ゴルフ
■趣味：車のコレクション
■主要出場タイトル：龍虎の拳
■CV：Kay稲毛

ACTION GRAPHIC



COLOR SELECT



※A～Dはデフォルトカラー。E+～、S+～はAW-NETで購入することによって選択可能。



Mr.BIG

Mr.BIG



サウスタウンの非情なる黒幕

STORY

サウスタウン裏社会の実力者、Mr.BIG。

野望実現のために策を練る日々を続けていたが、WAREZがサウスタウンに勢力を拡張してきたと聞いては黙っていられない。

「俺の野望の実現を邪魔するヤツは、誰であろうと叩き潰してやる……、この街は、サウスタウンは俺の街だ！」

高層ビルの最上階から夜景を見下ろしつつ、彼はバトルコロシアムへの参戦を決めた。

サングラスの奥の目が殺気を帯びる。

彼の街を支配するのは、彼自身でなくてはならないのだ。

PROFILE

- 格闘スタイル：棒術
- 身長：187cm
- 体重：81kg
- 出身地／国籍：オーストラリア
- 誕生日：7月4日
- 3サイズ：不明
- 血液型：B型
- 好きなもの：高価な物
- 嫌いなもの：邪魔者
- 大切なもの：サウスタウンのすべて
- 好きな食べ物：
  キャビア、フォアグラ
- 特技／得意スポーツ：ドラム演奏
- 趣味：ブルースを聞くこと
- 主要出場タイトル：龍虎の拳
- CV：柚木伸介

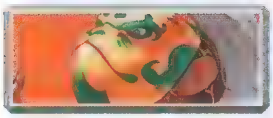
ACTION GRAPHIC



COLOR SELECT



※A～Dはデフォルトカラー。E+～、S+～はAW-NETで購入することによって選択可能。



LEE PAI LONG
リー・パイロン



伝説のアクロバット・クロー

ACTION GRAPHIC



STORY

複合企業体WAREZは、製薬の分野にも勢力を拡大しつつあった。

数年前から奇跡の新薬として、もてはやされた白龍丸。

これを開発したリー・パイロンにも、WAREZの手が伸びる。

「素直に製法を教えればよし。金ならいくらでも出そう。だが、もし応じなければ……」

一つ間違えば麻薬と化す白龍丸の製法をめぐり、再三にわたってリーに圧力をかけるWAREZ。

引退した身である以上、少々のことならばと、耐えていたリーだったが、家族に危害が及ぶにあたり、ついにその腰を上げた。

「若造共が、このわしを怒らせおって……、ヒョー!!」

今甦る伝説のアクロバット・クロー。

李白龍、古希を目前にして現役復帰を決意す。

PROFILE

- 格闘スタイル：中国拳法
- 身長：171cm
- 体重：62kg
- 出身地／国籍：台湾
- 誕生日：1月7日
- 3サイズ：不明
- 血液型：O型
- 好きなもの：京劇
- 嫌いなもの：中華料理
- 大切なもの：
  闘いの時にかぶる猿の面
- 好きな食べ物：コーヒー(ガテマラ)
- 特技、得意スポーツ：
  女性を口説くこと(若いころの話)
- 趣味：新薬開発
- 主要出場タイトル：龍虎の拳
- CV：や乃えいじ

COLOR SELECT



※A～Dはデフォルトカラー。E+～、S+～はAW-NETで購入することによって選択可能。



HAOHMARU
霸王丸



豪快無頼の剣客

ACTION GRAPHIC



COLOR SELECT



※A～Dはデフォルトカラー。E+～、S+～はAW-NETで購入することによって選択可能。

STORY

「異国から強ぇヤツが集まってるって?」

とある宿場でそんな噂を耳にした。

南蛮人はもちろんのこと、見たことも無い武器や技を使う猛者共が生きるか死ぬかの真剣勝負を繰り広げるというのだ。噂を耳にした時、彼……覇王丸の心は、既に決まっていた。

覇王丸、生国は武蔵。ある貧乏旗本家に生を受けた。

五尺八寸、二十三貫目のがっしりとした体躯に着流しをまとい、携えるは名刀・河豚毒に徳利一本。性豪放にして磊落。今は諸国を流れ流れての武者修行。気ままな旅の空である。

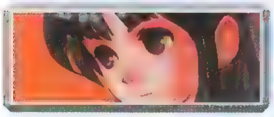
覇王丸は宿のおかみを見つけ、徳利に酒を満たしてもらった。

支度といってもそれきりである。

「腕が鳴るねえ……、今夜は飲むか!」

PROFILE

■格闘スタイル：我流
■身長：約176cm(五尺八寸)
■体重：約86kg(二十三貫目)
■出身地／国籍：日本（武蔵国）
■誕生日：9月5日
■3サイズ：不明
■血液型：A型
■好きなもの：決闘
■嫌いなもの：卑怯者、油虫(ゴキブリ)
■大切なもの：名刀・河豚毒
■好きな食べ物：酒
■特技／得意スポーツ：
大道芸(本人談：剣術の一環)
■趣味：修行
■備考：武器「名刀・河豚毒」
■主要出場タイトル：
サムライスピリッツ
■CV：臼井雅基



NAKORURU
ナコルル

大自然の護人



STORY

WAREZの開発地域における自然破壊は、もはや黙視できないレベルにまでエスカレートしつつあった。

容赦の無い森林伐採、地下水の汚染、放射性廃棄物の投棄。開発エリアからは瞬く間に緑が失われ、動物が姿を消し、汚れた河川に奇形魚の死骸が浮かぶ。

「大自然が……、泣いている」

遠く北の大地まで届いた木々や鳥の悲鳴。

アイヌの巫女であるナコルルには、助けを求める悲痛な叫びが、日ごとに大きくなっていくのが感じられた。

「待っていて。……私が行くから」

明け方。今年初めて南からレラ（風）が吹いた。

ナコルルの居ないカムイコタンに、いつもより早い春が訪れる。

PROFILE

■格闘スタイル：
シカンナカムイ流刀舞術
■身長：約155cm（五尺一寸）
■体重：語らず
■出身地／国籍：
アイヌモシリ・カムイコタン
■誕生日：10月11日
■3サイズ：
約73/50/82
（二尺四寸、一尺六寸、二尺六寸）
■血液型：AB型
■好きなもの：カムイコタンの自然
■嫌いなもの：自然を汚す人たち
■大切なもの：自然を愛するこころ
■好きな食べ物：ラタシケプ
■特技／得意スポーツ：
自然の声を聞くこと
■趣味：森林浴
■備考：武器「宝刀・チチウシ」
■主要出場タイトル：
サムライスピリッツ
■CV：生駒治美

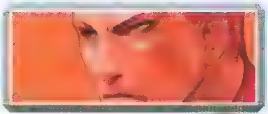
ACTION GRAPHIC



COLOR SELECT



※A〜Dはデフォルトカラー。E+〜、S+〜はAW-NETで購入することによって選択可能。



GENJYURO KIBAGAMI
牙神 幻十郎



凶刃が咲かすは血の桜

ACTION GRAPHIC



STORY

宝暦十年 山城国安城村。
ここに一人の人斬りが生まれた。

まだ幼さの残るうちに実母を殺害し出奔したその男は、花諷院和狆に師事、古陰一刀流を学ぶ。和狆の元、天性の素質が開花。同門の覇王丸を凌ぐ実力を持つに至るが、剣の邪なることを和狆に指摘されて破門。以後、人斬りを生業として生きてきた。

ある日、遊郭に流連けていたその男に、花街には似合わぬ噂が聞こえてきた。覇王丸が南蛮風の大掛かりな真剣仕合に出場するという。夜具の上でそれを聞き、キセルを叩く。男の名は牙神幻十郎。

「覇王丸、貴様を……、殺ス」

傍らにいた遊女は、いつまでも忘れることができなかった。
呟く男の狂気の宿った瞳と、漂う血の匂いを。

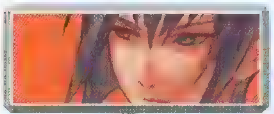
PROFILE

- 格闘スタイル：古陰一刀流
- 身長：約180cm(六尺)
- 体重：約81kg(二十二貫目)
- 出身地／国籍：日本(山城国)
- 誕生日：6月9日
- 3サイズ：不明
- 血液型：AB型
- 好きなもの：博打
- 嫌いなもの：善人
- 大切なもの：名刀・梅鶯毒
- 好きな食べ物：特になし
- 特技／得意スポーツ：千人斬り(男女問わず)
- 趣味：遊郭巡り
- 備考：武器「名刀・梅鶯毒」
- 主要出場タイトル：サムライスピリッツ
- CV：コング桑田

COLOR SELECT



※A～Dはデフォルトカラー。E+～、S+～はAW-NETで購入することによって選択可能。



色 SHIKI

ユガに操られし記憶の彷徨人



ACTION GRAPHIC



STORY

壊帝ユガの手により傀儡と化した半陰の女、色。

ユガの生み出そうとする陰陽一体の暗黒神に興味を抱いたWAREZは、次元の彼方より両者を呼び寄せ、兵器開発のためのサンプルデータを手に入れようと目論んだ。

陰魔輪と陽神輪。
対の剣を手に、色は孤独な戦いを続ける。

自らを支配するユガの掌中に戻るために。
闇の世界へと帰るために……。

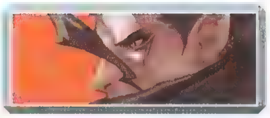
PROFILE

■格闘スタイル：
二刀流である以外不明
■身長：約170cm（五尺六寸）
■体重：約45kg（十二貫目）
■出身地／国籍：恐山洞窟内の祠
■誕生日：6月6日（記憶上）
■3サイズ：
約84/53/86
（二尺八寸、一尺七寸、二尺九寸）
■血液型：不明
■好きなもの：不明
■嫌いなもの：不明
■大切なもの：不明
■好きな食べ物：不明
■特技／得意スポーツ：不明
■趣味：不明
■備考：武器「陰魔輪」、「陽神輪」
■主要出場タイトル：侍魂
■CV：南かおり

COLOR SELECT



※A～Dはデフォルトカラー。E+～、S+～はAW-NETで購入することによって選択可能。



ASURA
アスラ

神をも裏切る漆黒の復讐者



ACTION GRAPHIC



COLOR SELECT



※A～Dはデフォルトカラー。E+～、S+～はAW-NETで購入することによって選択可能。

STORY

壊帝ユガに敗れ、異界の牢獄に封印されていた一人の男が居た。
その名は「アスラ」。

"Asura" とは「神を裏切る者」の意。
七つの古代武器を操る彼は、その名にふさわしい魔界最強の戦士であった。

ユガの秘術により、永遠に続くはずであった幽閉のとき。
だがアスラは、ついにその呪縛に打ち勝った。

彼は今、次元を超え、コロシアムに降り立つ。
己の復讐を果たすために。

PROFILE

- 格闘スタイル：不明
- 身長：推定179cm（五尺九寸）
- 体重：推定64kg（十七貫目）
- 出身地／国籍：不明
- 誕生日：不明
- 3サイズ：不明
- 血液型：不明
- 好きなもの：不明
- 嫌いなもの：
  壊帝ユガに関することすべて
- 大切なもの：不明
- 好きな食べ物：不明
- 特技／得意スポーツ：不明
- 趣味：不明
- 備考：武器「七つの古代武器」
- 主要出場タイトル：
  SAMURAI SPIRITS 2 アスラ斬魔伝
- CV：一条和矢

楓 KAEDE



日出る国の青龍

STORY

　嘉神慎之介を倒し、常世からの脅威をひとまず打ち払った楓は、東の青龍として急激に成長しつつあった。だが……いまだ天空に開いたままの地獄門。封印するための鍵も、その方法も、いまだすべてが謎に包まれたまま、不気味な波動を現世に響かせ続けている。どうにもならないそんな現状に、ひとすじの光が差し込んだ。
「西欧列強主催の格闘大会『バトルコロシアム』に優勝した者には、金でも知識でも、あらゆる報酬が約束される」と。

　優勝すれば、地獄門をふさぐための知識が得られるかもしれない。疾風丸を手に立ち上がる楓。その姿には、かつての気弱な面影はない。
「地獄門はこの俺が封じてみせる……　東の青龍の名にかけて！」

PROFILE

■格闘スタイル：活心一刀流
■身長：約179cm（五尺九寸）
■体重：約60kg（十六貫目）
■出身地／国籍：日本
■誕生日：9月14日
■3サイズ：不明
■血液型：不明
■好きなもの：清々しいもの
■嫌いなもの：暑苦しいもの
■大切なもの：義父の形見の刀
■好きな食べ物：水ようかん
■特技／得意スポーツ：
港を出る漁船が大漁になるかどうか、なんとなくわかる
■趣味：港で海を眺めること
■備考：武器「疾風丸」
■主要出場タイトル：月華の剣士
■CV：水津浩二

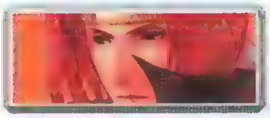
ACTION GRAPHIC



COLOR SELECT



※A～Dはデフォルトカラー。E+～、S+～はAW-NETで購入することによって選択可能。



MORIYA MINAKATA
御名方 守矢



過去を断ち切る刃

ACTION GRAPHIC



COLOR SELECT



※A～Dはデフォルトカラー。E+～、S+～はAW-NETで購入することによって選択可能。

STORY

「己の未熟さを呪うがいい。……この私のようにな」

活殺逸刀流、乱れ雪月花。新雪に飛び散る血飛沫の中で、一人の男だけが一滴の血も浴びず、流れるような所作で刀身を鞘に収めた。斬り捨てた異形の刺客の上に、新たな雪が舞い落ち、積もる。

ここしばらく、正体不明の敵に襲われること数度。彼らがなぜ自分を狙うのか、守矢には皆目わからなかった。だが、この刺客が口にしたいまわの一言が、ついにその端緒となった。

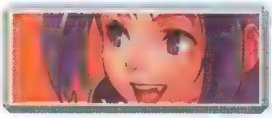
「地獄門の……　後始末……　「コロシアム」へ……」

御名方守矢は骸に背を向け、雪の中を去った。

彼の過去は、いまだ清算されてはいない。

PROFILE

■格闘スタイル：活殺逸刀流
■身長：約179cm（五尺九寸）
■体重：約60kg（十六貫目）
■出身地／国籍：日本
■誕生日：9月23日
■3サイズ：不明
■血液型：不明
■好きなもの：無し
■嫌いなもの：無し
■大切なもの：無し
■好きな食べ物：無し
■特技／得意スポーツ：無し
■趣味：無し
■備考：武器「月の桂」
■主要出場タイトル：月華の剣士
■CV：橋本潤



AKARI ICHIJO 一条あかり

猪突猛進の小さな陰陽師



ACTION GRAPHIC



COLOR SELECT



※A～Dはデフォルトカラー。E+～、S+～はAW-NETで購入することによって選択可能。

STORY

「……ふさわしい者は晴明以来。四神の力、受け取るがいい」

広壮な一条家の一室で、あかりは目を覚ました。枕元には4色の鈴が無造作に転がっている。

いまだ天空に開いたままの地獄門。その地獄門をめぐる数カ月前の顛末。あかりの見るところ、その現世への影響は弱まってはいない。姉のひかりが事件後ずっと体調を崩しているのも、きっとそのせいに違いないのだ。

目を覚ましたばかりのあかりを、父の幻錺が呼びつけた。

「よう聞くんや。ちまたで話題の『ばとるころしあむ』やがな……」

「ぬあに～、地獄門は『ばとるころしあむ』のせいかいな。ウチが成敗したる！　許さへんでー!!」

「こ、こらあかり！　人の話は最後まで聞かんか！」

PROFILE

■格闘スタイル：
　一条流陰陽術(見習い)
■身長：約139cm(四尺六寸)
■体重：計測できず
■出身地／国籍：日本
■誕生日：9月26日
■3サイズ：計測できず
■血液型：不明
■好きなもの：勉学
■嫌いなもの：お饅頭、お茶
■大切なもの：
　エングリッシュの辞書、特注の眼鏡
■好きな食べ物：
　黒糖味のカステーラ、ミルクたっぷりの珈琲
■特技／得意スポーツ：書道
■趣味：鈴収集、昼寝
■備考：武器「幣帛・明暗」
■主要出場タイトル：月華の剣士
■CV：麻績村まゆ子

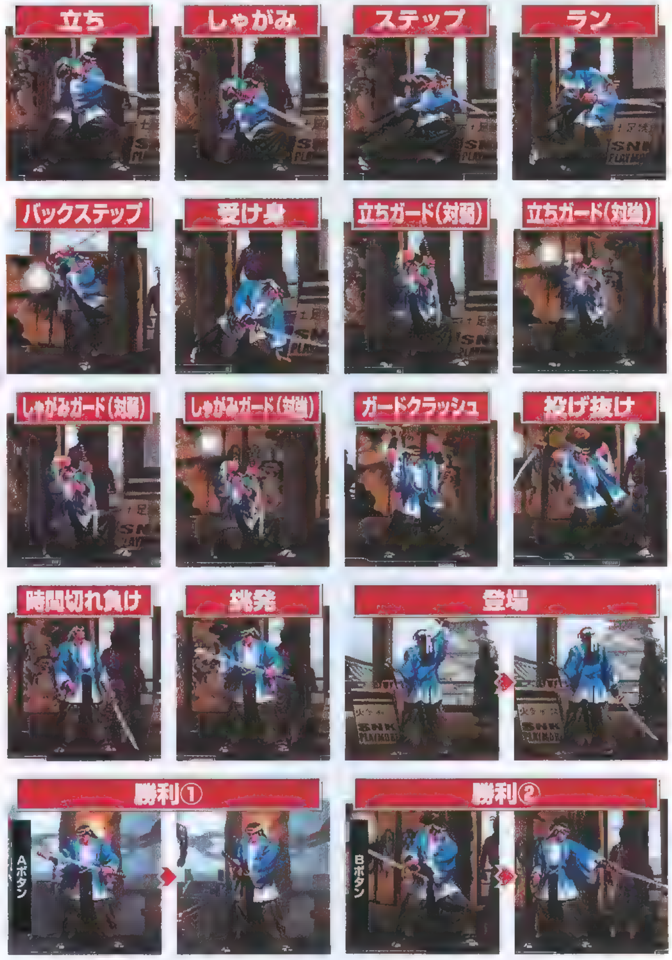


KEIICHIRO WASHIZUKA
鷲塚 慶一郎



天下に示すは忠義の心

ACTION GRAPHIC



COLOR SELECT



※A～Dはデフォルトカラー。E+～、S+～はAW-NETで購入することによって選択可能。

STORY

時に元治元年、西暦1864年。

京都守護職松平容保お抱えの治安維持部隊として、攘夷派志士たちに恐れられる最強の集団があった。池田屋事件を経て急激に力を付けつつあった新撰組である。

隊士個々の名も次第に巷間に広まりつつあったが、決して表舞台に出ることのない隊士たちもいた。鷲塚慶一郎もその一人である。

数カ月前の地獄門に関する事件後も継続調査を行なってきた鷲塚であるが、西洋列強の商家らしい「WAREZ」が、これに関与しているとの情報を得る。首謀者を捕らえれば、地獄門の処置についても何かがわかることだろう。加えて幕府重臣が行方不明となる事件も頻発しており、これにも何らかの形でWAREZが関与しているであろうとされていた。

「すべての元凶WAREZを討ち、以って我が忠義の心……今こそ示す！」

誠の旗の下、壬生の狼が牙を剥く。

PROFILE

- 格闘スタイル：天然理心流「隼」
- 身長：約176cm（五尺八寸）
- 体重：約64kg（十七貫目）
- 出身地／国籍：日本
- 誕生日：5月20日
- 3サイズ：不明
- 血液型：不明
- 好きなもの：武士道
- 嫌いなもの：士道にあるまじきこと
- 大切なもの：局中法度
- 好きな食べ物：蕎麦がき、蕎麦湯
- 特技／得意スポーツ：俳諧
- 趣味：盆栽
- 備考：武器「隼」
- 主要出場タイトル：月華の剣士
- CV：小西克幸

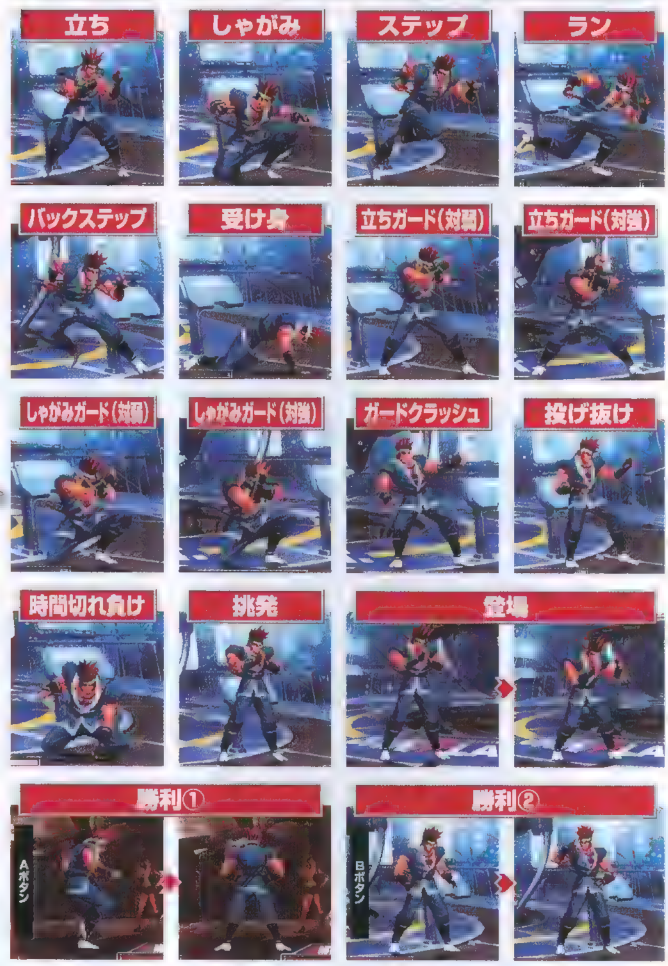


HANZO
ハンゾウ

暁の求道者



ACTION GRAPHIC



STORY

伊賀の山中に、昼夜を分かたず修行に励む、一人の忍者の姿があった。熱き大和魂を胸に秘め、己を鍛え抜く伊賀忍者軍団頭目。服部半蔵その人である。
「フウマ殿にマッドマン殿が!?　それはまことか？」
草の報告によれば、城下で「ばとるころしあむ」なる、大規模な格闘大会が開催される予定だという。
「……なに!?　あの男も！」
草の者の報告にハンゾウは思わず立ち上がった。こうなっては黙っているわけにはいかない。伊賀忍軍頭目として、また一人の戦士として、ハンゾウはバトルコロシアムへの参加を決意した。
「拙者、今から腕が鳴るでござる！」

PROFILE

■格闘スタイル：伊賀流忍術
■身長：約175cm（五尺八寸）
■体重：約69kg（十八貫目）
■出身地／国籍：日本
■誕生日：8月10日
■3サイズ：不明
■血液型：B型
■好きなもの：
修行、努力を怠らぬ者、日々切磋琢磨する者
■嫌いなもの：軟派、パン、コーヒー
■大切なもの：
秘刀マサムネ、気合、根性、修行、努力
■好きな食べ物：おにぎり、緑茶
■特技／得意スポーツ：
三日間不眠不休で修行
■趣味：修行
■備考：
武器「秘刀マサムネ」、
伊賀忍者軍団頭目
■主要出場タイトル：
ワールドヒーローズ
■CV：田中哲哉

COLOR SELECT



※A～Dはデフォルトカラー。E+～、S+～はAW-NETで購入することによって選択可能。



FUMA
フウマ

紅蓮の疾風



ACTION GRAPHIC



COLOR SELECT



※A～Dはデフォルトカラー。E+～、S+～はAW-NETで購入することによって選択可能。

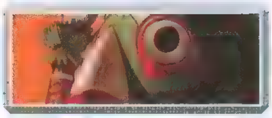
STORY

ブラウン博士には莫大な額の借金があった。
開発費のかさむ研究を長年続けていたのだから無理もない。
返済に苦しんだ博士は、街の裏通りに支店を出すWAREZ金融から資金を借り入れてしまう。十日に1割という高利率と過酷な取り立てに音をあげた博士は、借金のカタとして、ついにタイムマシンを差し出すと約束してしまったのだ。
だが、博士は心の底から後悔した。

「フウマ君、頼む。タイムマシンを取り戻してくれ！」
「んなこと言ったって悪いのは借金したアンタのほ…」
「バトルコロシアムは多くの美女が参戦すると聞いたが……」
「水くさいぜ博士！　このフウマさまに任せときな！」
バトルコロシアムへの参戦者が、また一人確定した。

PROFILE

- 格闘スタイル：風魔流忍術
- 身長：約175cm（五尺八寸）
- 体重：約70kg（十九貫目）
- 出身地／国籍：日本
- 誕生日：4月2日
- 3サイズ：不明
- 血液型：A型
- 好きなもの：勝つこと、目立つこと
- 嫌いなもの：梅干し、上司
- 大切なもの：愛、猿、妖刀ムラサメ
- 好きな食べ物：肉、パン
- 特技　得意スポーツ：三日間不眠不休で飲み明かす
- 趣味：ナンパ
- 備考：武器「妖刀ムラサメ」、風魔忍者軍団若頭
- 主要出場タイトル：ワールドヒーローズ
- CV：モンスター前塚



MUDMAN
マッドマン



踊る精霊使い

ACTION GRAPHIC



COLOR SELECT



※A～Dはデフォルトカラー。E+～、S+～はAW-NETで購入することによって選択可能。

STORY

　パプアニューギニアの平和な村に、リゾートホテルとゴルフ場が建設されることになった。村人たちは反対したが、WAREZ観光開発は法の目を巧みにかいくぐり、建設のスピードを緩めない。

　日本から呼び寄せられた地上げ屋が平和だった村を闊歩し、村民の立ち退き予定日が迫る。

　絶望した村人たちは、村に伝わる伝説にすがった。何百年も昔、村を守った伝説の精霊戦士マッドマン。彼の姿をかたどった聖なる像に供物を捧げ、村人全員で一心に祈った。

「マッドマン様、お願いですじゃ」

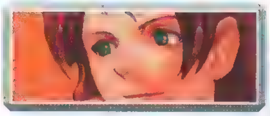
「助けて、マッドマン！」

　彼らの心の声がはるかな時を越え、精霊戦士の心を揺さぶった。

「大地神ファーファよ、我を未来へと導き給えザマス！」

PROFILE

■格闘スタイル：大地神との交信
■身長：166cm(210cm:含仮面)
■体重：48kg
■出身地／国籍：パプアニューギニア
■誕生日：1月11日
■3サイズ：不明
■血液型：A型
■好きなもの：仲間たち
■嫌いなもの：ワニ、悪
■大切なもの：神様、精霊、仮面
■好きな食べ物：コーヒー
■特技／得意スポーツ：踊り
■趣味：お祈り
■備考：精霊戦士
■主要出場タイトル：
　ワールドヒーローズ
■CV：モンスター前塚



KISARAH WESTFIELD
キサラ・ウェストフィールド



天真爛漫おてんば娘

STORY

関東でその名を聞けば震え上がらない男はいない……。

東日本をシメる「本牧の赤豹」こと草薙条が、姿を消してから3カ月たった。連絡を聞いて日本にかけつけたキサラだったが、どこを探しても条の影も形も無い。

「ねえ勝男クン、条はどこなの？」

「それがさっぱり……　でも姿を消す直前、「バトルコロシアム」がどうとか言ってたんです。ってあれ？キサラさん??」

すでにそこからキサラの姿は消えていた。

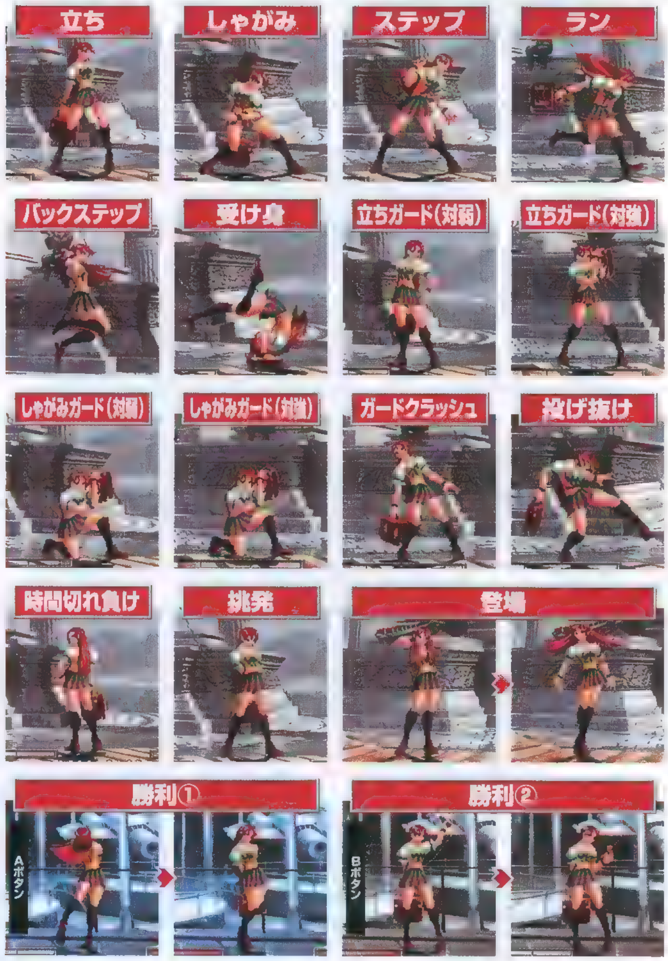
「待ってなさい条！　キミはボクの彼氏なんだからね！」

「天真爛漫女子高生！　バトルコロシアムで大奮闘！条、手加減しないからね！」

PROFILE

- 格闘スタイル：自己防衛術（我流）
- 身長：161cm
- 体重：自称47kg
- 出身地／国籍：イギリス
- 誕生日：1月7日
- 3サイズ：85/57/87
- 血液型：B型
- 好きなもの：学校、メール
- 嫌いなもの：
  不良、ナメクジ、ゴキブリ、蜘蛛、蝿、蚊、蚤、ダニ
- 大切なもの：
  手乗りのコザクラインコ（名前は「磯子」）
- 好きな食べ物：お饅頭、お茶
- 特技／得意スポーツ:メールの速打ち
- 趣味：パソコン（掲示板の書き込み）
- 主要出場タイトル：
  痛快GANGAN行進曲
- CV：南かおり

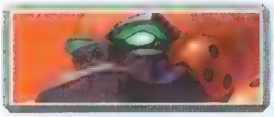
ACTION GRAPHIC



COLOR SELECT



※A～Dはデフォルトカラー。E+～、S+～はAW-NETで購入することによって選択可能。



CYBER WOO
サイバー・ウー

「地域活性化」の星



STORY

大阪府東大阪市。

技術力の高い町工場が集まることで知られるこの市。その一画に巻島重工はあった。「こうじょう」より「こうば」と発声したほうが似つかわしい「工場」だ。
「よっしゃ、ゆず！　新型機の調整は完璧や！」

全高260cm、重量2000kg。形式番号CYBER-WOO（ダブリュ・ゼロゼロ）類人猿を模した汎用二足歩行ロボットに電源が入れられた。

家族兼従業員全12名が見守る中で、ロボットの最初の起動は順調に行なわれた。あとは……あとは名前を付けてやるだけだ。
「どないする？　町会長は『まいど28号』はどうや言うてるけど」
「名前なんて決まってるよ！」

巻島家の次女、ゆずが外部操縦ポッドから元気に答えた。ずっと前から決めてあったのだ。
「この子はウー！　サイバー・ウーだよっ！」

バトルコロシアムでの優勝目指し、がんばれゆず、負けるなウー。

巻島重工のPRと、地域活性化のために！

PROFILE（サイバー・ウー）

- 身長：全長260cm
- 体重：2t
- 出身地／国籍：巻島工業　開発室
- 誕生日：11月11日
- 血液型：ハイオク型
- 備考：形式番号：CYBER-WOO
- 主要出場タイトル：キング オブ ザ モンスターズ

PROFILE（巻島ゆず）

- 格闘スタイル：サイバー・ウーの操縦
- 身長：146cm
- 体重：36kg
- 出身地／国籍：日本
- 誕生日：12月22日
- 3サイズ：秘密
- 血液型：B型
- 好きなもの：サイバー・ウー、すだち姉ちゃん
- 嫌いなもの：悪いヤツ
- 大切なもの：家族、ばあちゃんの形見の数珠
- 好きな食べ物：肉じゃが
- 特技／得意スポーツ：暗算、短距離走
- 趣味：ラジコン製作、操縦
- 備考：3サイズは秘密
- 主要出場タイトル：オリジナル
- CV：南かおり

ACTION GRAPHIC



COLOR SELECT



※A～Dはデフォルトカラー。E+～、S+～はAW-NETで購入することによって選択可能。



MARCO ROSSI
マルコ・ロッシ



メタルスラッグ、出動！

ACTION GRAPHIC



COLOR SELECT



※A～Dはデフォルトカラー。E+～、S+～はAW-NETで購入することによって選択可能。

STORY

マルクリウス・デニス・ロッシ。

通称マルコ・ロッシ。

ペルグリン・ファルコンズ（PF隊）少佐、第一中隊長。一流のプログラマーであり、数々の特殊兵器「スラッグ」を使いこなすエリート兵士でもあり、さらに数々の武勲をあげてきた正規軍きっての優秀な隊員でもあった。一つの作戦終了後、アイダホで休暇を楽しんでいたマルコだったが、そんな彼に緊急の連絡が入った。

「なんだと？　モーデン元帥が!?」

デビルリバース・モーデン元帥が生きているとの情報だった。しかも複合企業体WAREZに取り入り、またしても何かよからぬ事を計画中とのことだ。

「ターマとフィオは俺のバックアップに回ってもらう。頼むぞ！」

新日本歴2017年春、メタルスラッグ出動！

PROFILE

- 格闘スタイル：正規軍格闘術
- 身長：180cm
- 体重：75kg
- 出身地／国籍：アメリカ、アイダホ州
- 誕生日：4月13日
- 3サイズ：不明
- 血液型：A型
- 好きなもの：
  自分の作った思考プログラムをネット上で他人のものと戦わせる
- 嫌いなもの：
  食べ物屋の前に並んでいる人々
- 大切なもの：趣味に没頭できる時間
- 好きな食べ物：チャイニーズヌードル
- 特技／得意スポーツ：
  プログラムの処理速度の暗算
- 趣味：コンピュータプログラミング
- 備考：
  口癖「ヒマがあったらソースを読め!」
- 主要出場タイトル：メタルスラッグ
- CV：西川たけのすけ



ATHENA
アテナ



試練に赴く「元」天界の守護者

※このキャラクターはAWカードを使用、
もしくはタイムリリースで使用可能となるキャラクターです。

STORY

かつて天界の守護者だったアテナは、とある事件での失敗を償うため、地上に降りて修行を重ねていた。
「体や技を鍛えるだけではダメじゃ。何か下界のためになる行ないを成し遂げねばのう」
神様の言葉を思い出しはするものの、さてどうすれば人の役に立てるのやらわからない。
（献血でもすればいいのかしら）
と、そんな天界の勘当娘にうってつけの話が舞い込んだ。下界では何かと悪い噂の絶えないWAREZ。それが主催する格闘大会が大規模に催されるという。
「うん、これよこれ！　アテナ、あったまいーい♪」

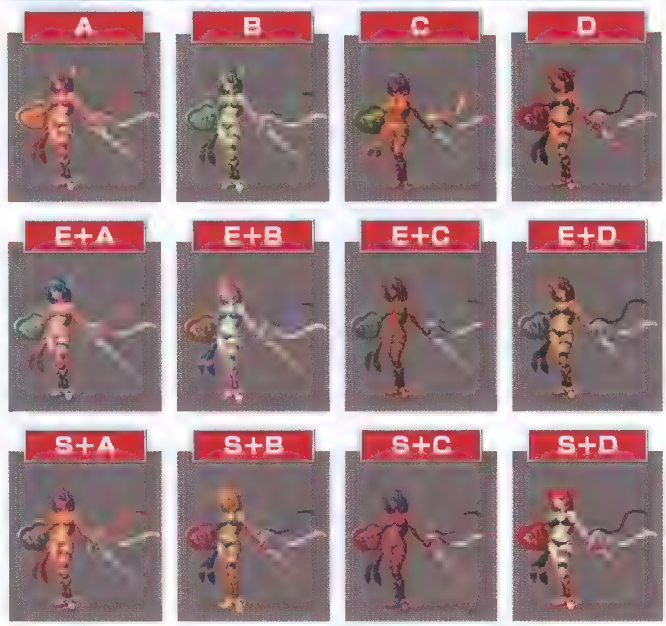
PROFILE

- 格闘スタイル：剣と魔法
- 身長：152cm
- 体重：40kg
- 出身地／国籍：ビクトリー王国
- 誕生日：7月5日
- 3サイズ：79/56/81
- 血液型：O型
- 好きなもの：お花
- 嫌いなもの：おばけ
- 大切なもの：両親
- 好きな食べ物：
  プリン、チェリーのシロップ漬け
- 特技／得意スポーツ：
  星座占い、スケボー
- 趣味：冒険
- 備考：武器「フレームソード」
- 主要出場タイトル：アテナ
- CV：伊藤望恵

ACTION GRAPHIC



COLOR SELECT



※A～Dはデフォルトカラー。E+～、S+～はAW-NETで購入することによって選択可能。



MARS PEOPLE
マーズピープル

「地球」大戦争



※このキャラクターはAWカードを使用、
もしくはタイムリリースで使用可能となるキャラクターです。

ACTION GRAPHIC



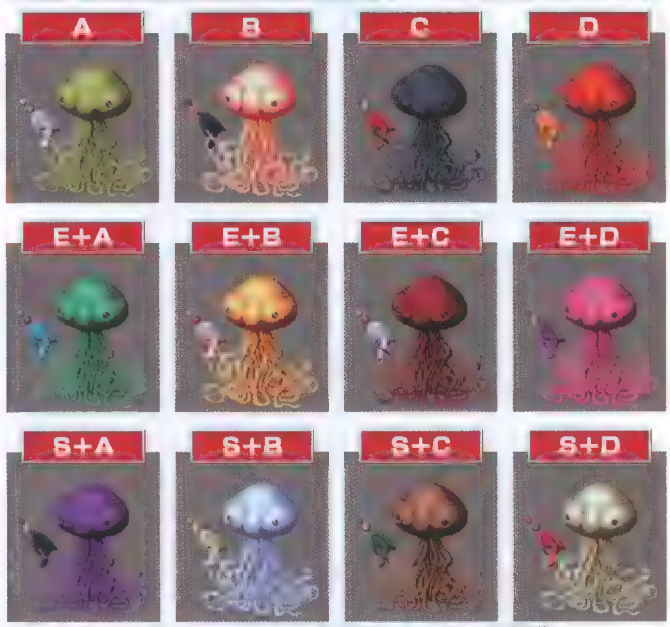
STORY

「マービー君、三丁目の斎藤さんにラーメン一丁ね」
「ピポ！（あいよっ)」
　マルコ・ロッシらによって地球侵略を阻止された火星人のうち一匹……いや一人は、母星に帰ることもできずに取り残され、大阪府吹田市の飲食店に住み込みで働いていた。
　最初は言葉を交わすことに苦労したが、ありあまる手を使ったボディ・ランゲージは意思疎通を大いに助け、今ではすっかり店にもなじんでいる。今日も忙しい1日が終わり、額のねじりハチマキも外し、店主とビールでささやかに乾杯した。店主はポツリと言った。
「WAREZなら君を火星まで連れて帰ってくれるさ」
　店主は予選会場までの切符を差し出し、行ってきな、と言った。
「ポピピポ（おやじさん）……」
　にじんだ涙を見せないように火星人はチケットを受け取った。
　帰れるかもしれない。火星へと……。

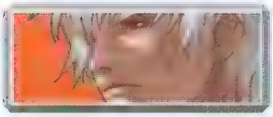
PROFILE

■格闘スタイル：
○@＼（・・）／※#%！！
■身長：未計測
■体重：未計測
■出身地／国籍：火星と思われる
■誕生日：不明
■3サイズ：不明
■血液型：不明
■好きなもの:◇（・；）／" ※♀
■嫌いなもの：■※（＊＊＼-☆！
■大切なもの:$=#・◇・%+?♂...
■好きな食べ物：(牛の肝という噂あり)
■特技／得意スポーツ：
¥&$@(○-○)※%≠!
■趣味：
(「狩りや人体実験」という目撃情報あり)
■主要出場タイトル：メタルスラッグ
■CV：？

COLOR SELECT



※A～Dはデフォルトカラー。E+～、S+～はAW-NETで購入することによって選択可能。



MIZUCHI
ミズチ



「偽り」の存在

ACTION GRAPHIC



COLOR SELECT



※A～Dはデフォルトカラー。E+～、S+～はAW-NETで購入することによって選択可能。

STORY

WAREZのバイオテクノロジーは、人にあらざる存在を創り出すことすら可能であった。地球意思……ガイアと呼ばれる存在が実体を得て姿を現した時、その遺伝子（遺伝子と呼べるのかどうか）を採取することに成功したのである。

「一刻も早く実戦データを採取せよ」

上層部より再三に渡って指示が下される。

万全とは言い難い進捗状況の中、どうにか最初の生体兵器が生み出された。

その名は、「蛟（ミズチ）」

偉大なる存在にちなんでそう名付けられたWAREZ初の生体兵器は、果たしてどのような戦闘力を発揮するのだろうか。

PROFILE

- 格闘スタイル：本能
- 身長：
  変身前138cm、変身後202cm
- 体重：
  変身前28kg、変身後28kg
- 出身地／国籍：
  WAREZ第8研究室の試験管
- 誕生日：9月15日
- 3サイズ：不明
- 血液型：AB型(RH-)
- 好きなもの：自然現象
- 嫌いなもの：人類
- 大切なもの：地球
- 好きな食べ物：穀物なら何でも
- 特技／得意スポーツ：
  生後スポーツは何もやったことが無い
- 趣味：瞑想
- 主要出場タイトル：
  ザ・キング・オブ・ファイターズ
- CV：丸尾恒人



SHISHIOH

獅子王

白銀の魔獣



ACTION GRAPHIC



※A、Bボタンともモーションは同じだが、セリフが異なる。

COLOR SELECT



※A～Dはデフォルトカラー。E+～、S+～はAW-NETで購入することによって選択可能。

STORY

　自らの肉体を薬品や機械を使って強化してきた最強の戦士、獅子王。だが彼は獣神武闘会で苦杯をなめ、そのスキを敵対組織に付け込まれたことをきっかけとして、ジパングシティを追放されてしまった。今、彼は己を高めるため、さらなる強敵の得られる場を求めている。

「バトルコロシアム、か……」

　WAREZ主催の超大規模格闘大会であれば、それにふさわしい舞台であろう。しかし彼は単なる一選手として参加する気などはなかった。落ちたりとはいえ、獅子王としてのプライドがそれを許さない。

「いっそWAREZに討ち入って中枢を乗っ取り、この獅子王がその主となってくれよう」

　獅子王は再び立ち上がる。彼が真に勝利する日……。それはバトルコロシアムが獣神武闘会と名を改める日でもあるのだ。

PROFILE

- 格闘スタイル：ボクシング＋剣術
- 身長：205cm
- 体重：128kg
- 出身地／国籍：カナダ
- 誕生日：9月3日
- 3サイズ：不明
- 血液型：O型
- 好きなもの：闘争
- 嫌いなもの：別に無し
- 大切なもの：恋人の写真
- 好きな食べ物：オートミール
- 特技／得意スポーツ：声色の模写
- 趣味：ボディビルディング
- 備考：武器「ソード・オブ・レオ」
- 主要出場タイトル：風雲黙示録
- CV：水津浩二



NEO-DIO

NEO-DIO



究極生命体

STORY

秘密組織「ダムド」が開発していた究極の生体兵器。それが「DIO」である。WAREZはDIOによって崩壊させられたダムドのデータを回収し、独自の技術を加えてその完成型を生み出した。

知力を含めたあらゆる能力で人間を凌駕した新たな生命は、自らを縛る鎖を解く方法を虎視眈々と狙い続けている。

(虫けらどもが……)

NEO-DIOは今、静かに挑戦者を待ち続けている。彼が真の自由を得た時、WAREZはダムドと同じ運命をたどるのだろうか。それとも……。

PROFILE

- 格闘スタイル：不明
- 身長：200cm(可変)
- 体重：100kg(可変)
- 出身地／国籍：WAREZ第7研究室
- 誕生日：2月23日
- 3サイズ：不明
- 血液型：不明
- 好きなもの：究極生命体である自分
- 嫌いなもの：弱者
- 大切なもの：勝利
- 好きな食べ物：食べない
- 特技／得意スポーツ:すべて(自称)
- 趣味：不明
- 主要出場タイトル：ワールドヒーローズ
- CV：成金屋清富

ACTION GRAPHIC



COLOR SELECT



※A～Dはデフォルトカラー。E+～、S+～はAW-NETで購入することによって選択可能。

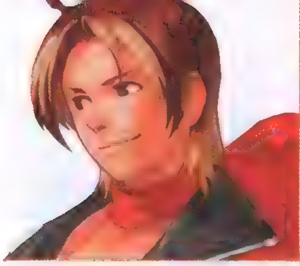


chapter 3

CHARACTER ACTIONS

058 ユウキ
060 アイ
062 草薙 京
064 八神 庵
066 K'
068 シェルミー
070 テリー・ボガード
072 不知火 舞
074 キム
076 ギース・ハワード
078 タン・フー・ルー
080 秦 崇雷
082 秦 崇秀
084 ロック・ハワード
086 双葉 ほたる
088 二代目Mr.カラテ
092 ロバート・ガルシア
094 Mr.BIG
096 リー・パイロン
098 覇王丸
100 ナコルル
102 牙神 幻十郎
104 色
106 アスラ
108 楓
110 御名方 守矢
112 一条 あかり
116 鷲塚 慶一郎
118 ハンゾウ
120 フウマ
122 マッドマン
124 キサラ・[illegible]
126 サイバー・ウー
128 マルコ・[illegible]
130 アテナ
132 マーズピープル
134 ミズチ
136 獅子王
138 NEO [illegible]

[illegible] 特殊[illegible]
115 特殊演出[illegible]
140 アナザータッグ[illegible]
142 特殊戦闘勝利ボーズ紹介



YUKI
ユウキ

飛び道具でありながら弾が見えないビーストバスターや、前方へ突進するライディングヒーローなどの特徴的な技の数々は比較的簡単に使いこなせる。相手に密着したときの連係の構築がかなり楽しいキャラだ。



近距離技では立ちBが下段判定だが、使うのは連続技に活躍する近距離立ちCがほとんど。近距離立ちCはライディングヒーローでキャンセル可能という珍しい性質を持つ。遠距離でもキャンセル可能な立ちC以外は用途がほぼ無い。しゃがみ攻撃では下段でキャンセル可能なしゃがみBとスライディングになっているしゃがみDが強力。しゃがみDはライディングヒーローでキャンセル可能で、リーチもそこそこある。ジャンプ攻撃ではジャンプBが空対空で強く、ジャンプDはめくり性能が高い。

■通常技

技名	ガード	ヒット数	補正	攻撃力1	攻撃力2	弾き値	ゲージ	キャンセル
近立ちA	立屈	1	有り	3/4	1/2	4	0/2	連必超W
遠立ちA	立屈	1	有り	4/5	1/2	4	0/2	連必超W
垂ジャA	立	1	有り	4/5	1/2	5	0/2	
前ジャA	立	1	有り	4/5	1/2	5	0/2	
後ジャA	立	1	有り	4/5	1/2	5	0/2	
しゃがみA	立屈	1	有り	2/3	1/2	4	0/2	必超W
近立ちB	屈	1	有り	3/4	1/2	4	0/2	
遠立ちB	立屈	1	有り	4/6	1/2	4	0/2	連W
垂ジャB	立	1	有り	4/5	1/2	5	0/2	
前ジャB	立	1	有り	4/5	1/2	5	0/2	
後ジャB	立	1	有り	4/5	1/2	5	0/2	
しゃがみB	屈	1	有り	4/7	1/2	4	0/2	連必超W

技名	ガード	ヒット数	補正	攻撃力1	攻撃力2	弾き値	ゲージ	キャンセル
近立ちC	立屈	1	有り	6/9	2/4	10	1/1	※1
遠立ちC	立屈	1	有り	11/12	3/4	14	1/2	
垂ジャC	立	1	有り	11/13	3/4	15	1/2	
前ジャC	立	1	有り	11/13	3/4	15	1/2	
後ジャC	立	1	有り	11/13	3/4	15	1/2	
しゃがみC	立屈	1	有り	10/11	3/4	12	1/2	
近立ちD	立屈	1	有り	11/12	3/4	12	1/2	
遠立ちD	立屈	1	有り	12/13	3/4	14	1/2	※2
垂ジャD	立	1	有り	10/11	3/4	15	1/2	
前ジャD	立	1	有り	10/11	3/4	15	1/2	
後ジャD	立	1	有り	10/11	3/4	15	1/2	
しゃがみD	屈	1	有り	9/10	3/4	12	1/2	※2

■通常投げ

技名	ガード	ヒット数	補正	攻撃力1	攻撃力2
ファイヤースープレックス	地投	1	無し	18	6

■特殊技

技名	ガード	ヒット数	補正	攻撃力1	攻撃力2	ケズり値	弾き値	ゲージ	キャンセル
ミューテイションコンビネーション（→+A）	立屈	1	有り	2/4	1/1	0	4	0/2	
ミューテイションコンビネーション（↘+C・1段目）	立屈	1	有り	2/4	1/1	0	4	0/2	
→（2段目）	立屈	1	有り	4/7	1/1	0	4	0/2	
ミューテイションコンビネーション（←+B）	立屈	1	有り	6/16	4/8	0	4	0/2	
ミューテイションコンビネーション（→+D）	立屈	1	有り	12/14	4/5	0	12	0/2	
怒号層拳	立屈	1	有り	6/9	2/4	0	6	1/1	必超W

■必殺技

技名	ガード	ヒット数	補正	攻撃力1	攻撃力2	ケズり値	弾き値	ゲージ	消費	キャンセル
ビーストバスター（近距離）	立屈	1	有り	9/12	3/4	1	9	0/2		
→（中距離）	立屈	1	有り	6/13	2/4	2	12	0/1		
→（遠距離）	立屈	1	有り	2/14	1/4	3	15	0/1		
ビーストバスター（強化版・近距離）	立屈	3	有り	6/13	3/4	2	12	0/1		
→（中距離）	立屈	3	有り	6/13	2/4	2	12	0/1		
→（遠距離）	立屈	3	有り	2/14	1/4	3	15	0/1		
サブマリンスクリュー	立屈	5	有り	3/11	1/1	1	6	0/1		
サブマリンスクリュー（強化版・1、2段目）	立屈	2	有り	7/12	4/5	4	12	1/1		
→（3～6段目）	立屈	4	有り	3/5	3/5	2	3	0/1		
→（7段目）	立屈	1	有り	6/9	1/1	1	2	0/1		
爆裂拳（A）	立屈	1	有り	14/16	4/6	2	12	1/2		超
爆裂拳（C）	立屈	1	有り	18/20	6/7	2	18	3/2		超
SE・N・GO・KU伝承（B）	－	1	有り	20/22	4/5	2	16	1/4		
SE・N・GO・KU伝承（D）	－	1	有り	20/24	4/5	2	16	1/4		
SE・N・GO・KU伝承（強化版）	－	2	有り	9/11	3/4	3	8	0/1		
ライディングヒーロー	－	－	－	－/－	－/－	－	－	1/－		
雷神拳（本体周辺）	立屈	1	有り	12/20	4/6	3	18	1/1		
→（雷柱）	立屈	1	有り	6/17	2/6	2	7	0/1		
雷神拳（強化版・本体周辺）	立屈	2	有り	8/10	2/3	1	4	1/1		
→（雷柱）	立屈	5	有り	3/5	1/2	1	4	0/1		
メモリーカードスラッシュ	－	－	－	－/－	－/－	－	－	1/－		
ファイヤースープレックスホールド（1段目）	地投	1	無し	18/－	6/－	－	－	0/0		
→（2～4段目）	－	3	有り	2/－	1/－	－	－	0/1		

■超必殺技

技名	ガード	ヒット数	補正	攻撃力1	攻撃力2	ケズり値	弾き値	消費	キャンセル
超ド級100メガビーム（A）	立屈	1	有り	20/24	6/8	2	14	1	
超ド級100メガビーム（C）	立屈	1	有り	24/32	8/10	4	16	1	
超ド級ネオジオ乱舞	立屈	1	無し	0/0	0/0	0	0	2	
→（乱舞）	立屈	11	有り	6/－	0/－	－	－		
→（フィニッシュ）	立屈	1	無し	12/－	12/－	－	－		
超ド級MAX330メガビーム	立屈	3	有り	14/20	6/24	2	10	3	
超ド級ステータスアップ	－	－	－	－/－	－/－	－	－	2	

●備考
※1　怒号層拳、ライディングヒーロー、メモリーカードスラッシュでキャンセル可
※2：ライディングヒーロー、メモリーカードスラッシュでキャンセル可

ファイヤースープレックス
近距離で←orNor→+CD同時押し



特殊 ミューテイションコンビネーション
→+A・↘+C・←+B・→+D



特殊 怒号層拳
近距離立ちC・→+C



必殺 ビーストバスター
↓↘→+AorC



必殺 サブマリンスクリュー
→↓↘+AorC



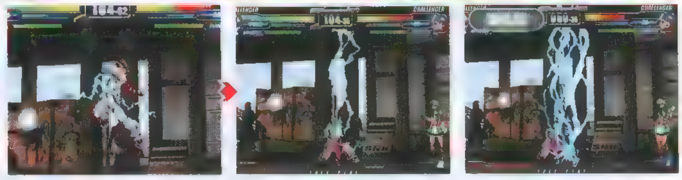
必殺 爆裂拳
↓↙←+AorC



必殺 SE・N・GO・KU伝承
→↘↓↙←+BorD



必殺 雷神拳
空中で↓↙←+BorD



必殺 ライディングヒーロー
空中で↓↙←+AorC



必殺 メモリーカードスラッシュ
↓↓+攻撃ボタンorスタート



必殺 ファイヤースープレックスホールド
Sカードスラッシュ後一定時間内に近距離で→↘↓↙←→+AorC



超必 超ド級100メガビーム
↓↙←↓↙←+AorC



超必 超ド級ネオジオ乱舞
↓↘→↘↓↙←+AorC



超必 超ド級MAX330メガビーム
↓↙←↓↙←+ABC同時押し



超必 超ド級ステータスアップ
↓↘→↓↘→+BorD



●通常投げ・特殊技
通常投げは距離を運べるので画面端へ持っていきやすい。特殊技はコンビネーションが追加入力で4発攻撃する。2発止め、3発止めで有利な状況を作れる。→+Cはキャンセル可能で、連係や連続技で重宝する。

●ビーストバスター
腕を突き出して目に見えない衝撃波で攻撃する。衝撃波は画面端まで届くが、しゃがんでいる相手には当たらない。弱と強では強の方が攻撃発生が早く、全体モーションはどちらも同じ。メモリーカードスラッシュで強化した場合(以下:強化版)、攻撃回数が3回になる。

●サブマリンスクリュー
斜め上に泡状の気を放つ技。見た目は派手だが攻撃判定がかなり小さい上に無敵時間は無く、対空には不向き。弱は斜め上方向に攻撃判定があり、強は横方向に攻撃判定がある。密着状態の場合、地上の相手に強を当てることが可能。ケズりダメージが大きく、ヒット時は追撃可能なため近距離戦で強を使うのがメイン。強化版は性質が変わり、人型のシルエットで拳を突き上げつつ上昇する技になる。上半身無敵で抜群の対空性能を誇る。

●爆裂拳
突進し雷球をまとったフックを行なう。弱と強では攻撃発生とスキの大きさに差異があり、弱は強攻撃キャンセルで連続技に使え、ガードされると若干不利。逆に、強は連続技には使えないものの、相手にガードさせれば大幅に有利な状況を作ることができる。強ヒット時は追撃が可能で、ダメージ源にもなる。

●SE・N・GO・KU伝承
小ジャンプしつつ、当て身する技。発生はやや遅く、弱が相手の立ち攻撃、強が下段攻撃を当て身可能。強化版は無敵状態から当て身判定が発生し、あらゆる打撃技を当て身可能だ。また、前進距離も延びる。

●雷神拳
空中で一瞬消えた後、真下に着地しながら落雷を発生させる。自分の上に出ている雷にも攻撃判定があるので、跳び越されることは無い。この技は、ガードされても有利な状況を作れる上、相手の真上付近で出せばガードを揺さぶれるのでかなり強力。また、消えている一瞬は無敵状態。弱と強では弱の方が攻撃発生が早いが、強攻撃からの連続技には使えない。強化版は攻撃発生が早いので連続技にも組み込めるようになり、落雷発生後に雷が左右へ移動するため攻撃判定も大きくなる。ガードされた場合の有利時間も通常版よりかなり長めだ。なお、画面端でヒットした場合に雷が全段ヒットする前ならば、近距離立ちCなどで追撃することが可能。

●ライディングヒーロー
空中で真横へ移動する技で、一定距離を移動すると落下軌道を取る。弱の方が移動距離が短い。動作中は雷神拳でキャンセル可能で、落下軌道中はジャンプ攻撃が可能。弱と強と雷神拳を使えば空中で多彩な動きが可能。

●メモリーカードスラッシュ
ボタンに対応した必殺技を強化状態へする技。強化状態は強化された技を出すか、7カウントがたつと自動的に終了。Aがビーストバスター、BがSE・N・GO・KU伝承、CがサブマリンスクリューDが雷神拳に対応していて、スタートはファイヤースープレックスホールドが出せるようになる。Dで出したときのみ硬直時間が長い。なお、強化版の打撃技は、すべて特殊空中ヒット判定。

●ファイヤースープレックスホールド
成立までに多少時間がかかるコマンド投げ。通常投げのモーションに似ていて、ボタン連打の演出が入る。なお、投げを決めた瞬間に相手が同じボタンを入力すると投げ抜けされる(Aで出したときはAで投げ抜けされる)。

●超ド級100メガビーム
跳び上がりつつ真横に高速のビームを放つ。無敵時間は無く連続技にも使えない。弱の方が攻撃発生が早く、遠距離戦で相手の動きに合わせる使い方が有効。

●超ド級ネオジオ乱舞
ライディングヒーローで突進し、ヒット時は無数の打撃を当てつつ上昇していく技。出始めから無敵時間は無いが、弱は攻撃発生が早くて連続技に組み込みやすい。威力も高いので近距離立ちC→→+Cから狙っていこう。

●超ド級MAX330メガビーム
超ド級100メガビームと似ているが、こちらは赤いビームを放ち、3ヒットする。無敵時間は無いが連続技に使え、特殊空中ヒット判定もあるので使いやすい。

●超ド級ステータスアップ
弱だと攻撃力を、強だと防御力をアップさせる強化技。どちらも効果時間は4カウントと短いが、相手の攻撃を受けても効果は消えない。弱は体が赤く点滅、強は黄色く点滅する。タイムオーバー前にDを使うといい。



AI
アイ

『NBC』にて初登場となるアイ。必殺技は、ブロックを落下させるものや野球に関連したものなど、コミカルな技が多くそろっている。通常技のリーチは短いので、各種移動系の技と飛び道具を駆使して、自分の距離で闘おう。



アイの通常技は遠近の区別が無く、基本的にリーチの短いものばかり。主力になる技はある程度限定される。しゃがみBは姿勢が低く攻撃発生が早いため、割り込みや連続技に重宝する。また、立ちDはダウンを奪える技。しゃがみB→立ちDとつなげば、連続ヒットするので覚えておこう。

対空は斜め上に強いしゃがみCがいい。少し早めに出せば、打ち勝ちやすいぞ。

ジャンプ攻撃は、空対空を意識するなら早めのD。地上連続技まで決めたいならCがいい。また、めくりを狙うならBが強力だ。

■通常技

技名	ガード	ヒット数	補正	攻撃力1	攻撃力2	弾き値	ゲージ	キャンセル
近立ちA	立屈	1	有り	3/4	1/2	4	0/2	連特必超W
遠立ちA	立屈	1	有り	4/5	1/2	4	0/2	連特必超W
垂ジャA	立	1	有り	5/6	1/2	5	0/2	※1
前ジャA	立	1	有り	5/6	1/2	5	0/2	※1
後ジャA	立	1	有り	5/6	1/2	5	0/2	※1
しゃがみA	立屈	1	有り	2/3	1/2	4	0/2	特必超W
近立ちB	屈	1	有り	4/5	1/2	4	0/2	※2
遠立ちB	屈	1	有り	4/5	1/2	4	0/2	※2
垂ジャB	立	1	有り	4/5	1/2	5	0/2	※1
前ジャB	立	1	有り	4/5	1/2	5	0/2	※1
後ジャB	立	1	有り	4/5	1/2	5	0/2	※1
しゃがみB	屈	1	有り	4/5	1/2	4	0/2	※3

技名	ガード	ヒット数	補正	攻撃力1	攻撃力2	弾き値	ゲージ	キャンセル
近立ちC	立屈	2	有り	6/8	2/3	6	1/2	特必超W
遠立ちC	立屈	2	有り	8/10	2/3	10	1/2	特必超W
垂ジャC	立	1	有り	12/13	3/4	15	1/4	
前ジャC	立	1	有り	12/13	3/4	15	1/4	
後ジャC	立	1	有り	12/13	3/4	15	1/4	
しゃがみC	立屈	1	有り	11/12	3/4	12	1/4	
近立ちD	立屈	1	有り	11/12	3/4	12	1/4	
遠立ちD	立屈	1	有り	13/14	3/4	14	1/4	
垂ジャD	立	1	有り	13/14	3/4	15	1/4	
前ジャD	立	1	有り	13/14	3/4	15	1/4	
後ジャD	立	1	有り	13/14	3/4	15	1/4	
しゃがみD	立屈	1	有り	9/10	3/4	12	1/4	

■通常投げ

技名	ガード	ヒット数	補正	攻撃力1	攻撃力2
トップハンティングスルー	地投	1	無し	18	6

■特殊技

技名	ガード	ヒット数	補正	攻撃力1	攻撃力2	ケズり値	弾き値	ゲージ	キャンセル
ロボアームー	立屈	1	有り	6/9	2/3	0	12	1/10	※4
旋風拳(→+C)	立屈	2	有り	9/12	2/3	0	4	1/4	
旋風拳(←+C)	立屈	2	有り	6/7	2/3	0	4	1/4	
ハイパータックル(↙+D)	立屈	1	有り	10/12	3/4	0	14	1/4	必超W
ハイパータックル(↘+D)	立屈	1	有り	8/9	3/4	0	10	1/4	必超W

■必殺技

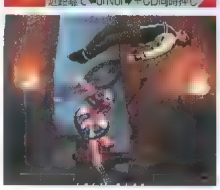
技名	ガード	ヒット数	補正	攻撃力1	攻撃力2	ケズり値	弾き値	ゲージ	消費	キャンセル
ジョイジョイブロック	立屈	1	有り	12/14	3/4	2	10	0/3		
→(↓追加入力)	立	1	有り	13/15	4/5	2	10	0/3		
ベースボールスターズ	立屈	1	有り	12/14	4/5	3	16	1/2		超
ベースボールスターズ・プロフェッショナル(1段目)	立屈	1	有り	6/8	2/3	2	6	1/2		超
→(2段目)	立屈	1	有り	8/10	2/3	1	4	1/2		超
ベースボールスターズ2(垂直)	立	1	有り	12/14	3/4	2	10	0/3		
→(放物線)	立屈	1	有り	13/15	4/5	2	10	0/3		
ジョイジョイバルーン(地上、空中)	–	–	–	–/–	–/–	–	–	0/–		
ジョイジョイトレジャー(A)	立屈	1	有り	12/13	3/4	1	10	0/5		
ジョイジョイトレジャー(C)	立屈	1	有り	13/14	4/5	1	10	0/5		
ジョイジョイキック	立	1	有り	7/11	3/4	1	4	1/4		
ジョイジョイブロック(派生)	立屈	1	有り	14/16	5/6	6	20	0/6		
ライトニングボール	立屈	1	有り	16/20	6/7	2	8	3/8		
ジョイジョイバルーン解除	–	–	–	–/–	–/–	–	–	0/–		
炎のコマ	立屈	1	有り	14/16	5/6	6	20	1/6		
月面宙返り	立屈	1	有り	12/13	3/4	1	10	1/5		
分身拳(B)	–	–	–	–/–	–/–	–	–	1/–		超
分身拳(D)	–	–	–	–/–	/	–	–	1/–		超
2020スーパーキャッチ(B)	–	–	–	–/–	–/–	–	–	2/–		
→(成立時)	–	–	–	–/–	–/–	–	–	18/–		
2020スーパーキャッチ(D)	–	–	–	–/–	–/–	–	–	2/–		
→(成立時)	–	–	–	–/–	–/–	–	–	18/–		

■超必殺技

技名	ガード	ヒット数	補正	攻撃力1	攻撃力2	ケズり値	弾き値	消費	キャンセル
ジョイジョイパーティ(A)	立屈	7	有り	12/16	4/6	2	8	1	
ジョイジョイパーティ(C)	立屈	7	有り	9/14	3/5	3	10	1	
ラストリゾート	立屈	3	有り	8/10	2/3	1	5	1	
→(ユニットが撃つ弾)	立屈	1	有り	4/5	1/2	1	5		
ためろパワー!とばせユニット!	立屈	1	有り	12/16	3/4	2	20		

●備考
※1：ジョイジョイバルーンでのみキャンセル可
※2：特必超W。しゃがみB、立ちDでもキャンセル可
※3：特必超W。しゃがみA、立ちDでもキャンセル可
※4：必超W。ロボアームーを除く特殊技でもキャンセル可

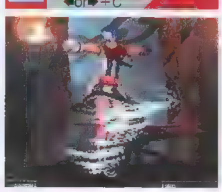
投げ トップハンティングスルー
近距離で←or N or →+CD同時押し



特殊 ロボアームー
↙+A



特殊 旋風拳
←or→+C



特殊 ハイパータックル
↘or↙+D



必殺 ベースボールスターズ
↓↙←+A



必殺 ジョイジョイブロック
↓↘→+AorCorAC同時押し



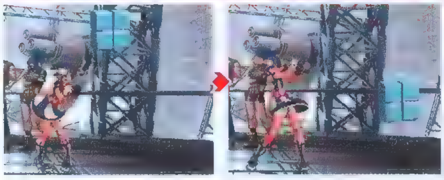
出現ブロック一覧



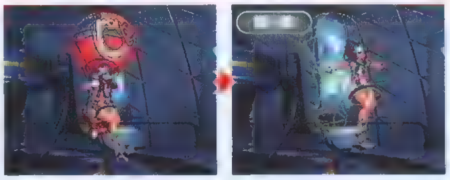
必殺 ベースボールスターズ・プロフェッショナル
↓↙←+C



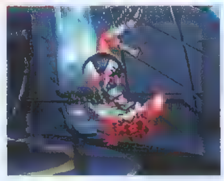
必殺 ベースボールスターズ2
↓↙←+AC同時押し



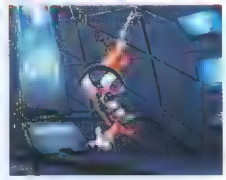
必殺 ジョイジョイバルーン／ジョイジョイバルーン解除
ABC同時押し（空中可）／ジョイジョイバルーン中にD



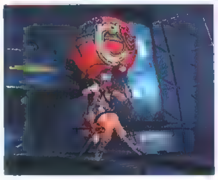
必殺 炎のコマ
ジョイジョイバルーン解除中にAorC



必殺 月面宙返り（ムーンサルト）
ジョイジョイバルーン解除中にBorD

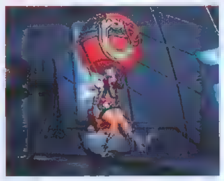


必殺 ジョイジョイトレジャー
ジョイジョイバルーン中にAorC

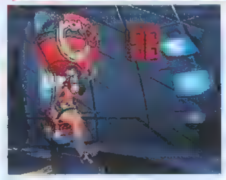




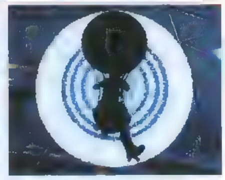
必殺 ジョイジョイキック
ジョイジョイバルーン中にB



必殺 ジョイジョイブロック



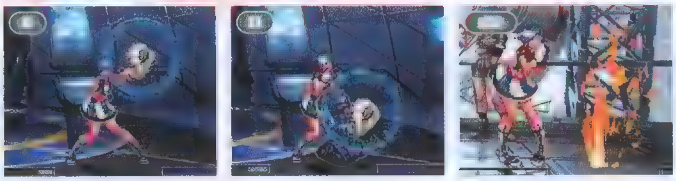
必殺 ライトニングボール



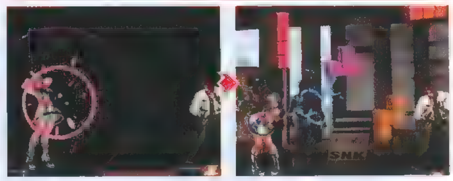
必殺 分身拳
↓↘→+BorD



必殺 2020スーパーキャッチ
→↘↓↙←+BorD



超必 ジョイジョイパーティ
↓↘→↓↘→+AorC



超必 ラストリゾート／ためろパワー！とばせユニット！
→↘↓↙←→↘↓↙←+AorC／ラストリゾート中に↓↙←+AorC



●通常投げ・特殊技

特殊技の←or→+Cは竜巻をまといつつ攻撃する技。ガードされても有利で、ヒット時ダウンを奪える。また、技の後半部分をカウンターヒットさせるとワイヤーダメージが発生する。↗or↖+Dは移動しながらタックルする技。攻撃発生こそ遅いものの、必殺技などでキャンセル可能。しゃがみB→しゃがみA→↖+D→必殺技と連係させよう。

●ベースボールスターズ

バットをスイングして攻撃する技。攻撃発生の早さは強攻撃から連続ヒットする程度で、ヒット時ダウンを奪える。そのほかは、高めの飛び道具なら跳ね返す性能がある。なお、跳ね返した弾の軌道は、タイミングによって山なりや直線で飛ぶ。スーパーキャンセル可能。

●ベースボールスターズ・プロフェッショナル

ベースボールスターズの強化版で2段技。それ以外ほぼ性能は同じ。1、2段目共にスーパーキャンセル可能だ。

●ベースボールスターズ2

上から落下してくるブロックを、バットで打って飛ばす飛び道具。落下するブロックには中段属性の攻撃判定がある。打ったブロックは小さい放物軌道で飛ぶ。画面上にジョイジョイブロックがあっても出すことが可能。

●ジョイジョイブロック

ブロックを真上から落下させる飛び道具系必殺技。その位置はボタンによって任意に選択可能で、Aは近距離に、Cは中間距離に、AC同時押しは遠距離にゆっくり落下させる。ただし、画面上に二つ以上のブロックを出せない点に注意。なお、入力後にレバーを真下に入れることで、落下スピードが速くなり、その際ブロックは中段攻撃になる。ただ、落下を速くするとアイ自身の硬直が延びるので、避けられると反撃を受けやすい。

●ジョイジョイバルーン/ジョイジョイバルーン解除

気球に乗る動作と降りる動作。空中でも可能。気球に乗っているときは、レバーである程度の操作ができる。

●炎のコマ

手から炎を発生させて攻撃する打撃技。ガードさせて有利。ジョイジョイバルーン解除中に出せ、ヒット時は相手が吹っ飛び通常技で追撃可能。めくり性能が高い。

●月面宙返り（ムーンサルト）

ジョイジョイバルーン解除中にムーンサルトで落下しながら攻撃する技。この技もめくりで狙いたい。

●ジョイジョイトレジャー

ジョイジョイバルーン中に出せる飛び道具系必殺技。弱は手前に、強は少し遠めに、放物軌道を描いて飛ばす。

●ジョイジョイキック

ジョイジョイバルーン中に出せる蹴り技。リーチが短く、中段攻撃だがダウンしない。そのため反撃を受ける。

●ジョイジョイブロック

ジョイジョイバルーン中に出せる飛び道具。地上で出す同技名の必殺技とは若干性能が変化し、空中に停滞するブロックを生成する。その場所は、気球の位置を基準に、弱は斜め上前方、強は斜め下前方。なお、一定時間経過するか、相手に当たるとブロックは消える。

●ライトニングボール

ジョイジョイバルーン中に出せる打撃技。白く発光して、自分を中心に放射状に攻撃判定が出現する。無敵時間は一切無いが、攻撃判定は大きめ。迎撃用に使おう。

●分身拳

前方に分身を飛ばしつつ幻惑する移動系必殺技。弱は分身を飛ばすだけで、自分自身はその場ですぐ行動可能。強攻撃からキャンセルで出せば、若干有利な状況を作れる。一方、強は画面8割程前方に移動する技。相手の後方に回り込めるので、ガード方向を惑わせられる。実戦では、スキの小さい弱をメインに、勝負どころで強を使おう。

●2020スーパーキャッチ

相手の飛び道具を受け止める技。弱は顔の前に、強は足元にグローブを構え、その位置に来た飛び道具を受け止める。成功時は、パワーゲージが約0.5本分たまる。

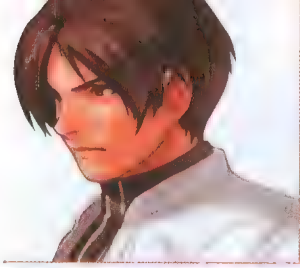
●ジョイジョイパーティ

複数のブロックを落下させる飛び道具系超必殺技。ブロックの落ち方は弱と強で異なりしゃがみガード可能。攻撃発生が遅いので、連続技に組み込むことは難しい。

●ラストリゾート/ためろパワー！とばせユニット！

ラストリゾートは、前方にオプションを生成する技。このオプションは、一定間隔で飛び道具を合計7発発射。その角度は、1、2発目が斜め上、3、4発目が真横、5～7発目が斜め下となっている。また、このオプション自体にも攻撃判定があり、最大で4ヒット。特殊空中ヒット判定なので空中追撃にも活用できる。

ためろパワー！とばせユニット！は、ラストリゾートで生成したオプションを真横に飛ばす技。パワーゲージの消費は無し。相手の飛び道具を貫通して飛んでいく。



KYO KUSANAGI
草薙 京

突進技が豊富な京。特に、空中R.E.D.KicKが使いやすく、飛び道具を持っている相手にも簡単に近寄れるぞ。連続技では、七拾五式・改と毒咬みが大活躍。どこキャンモードもあり、あっという間に体力を奪えるぞ。

A B C D
近距離立ち
遠距離立ち
しゃがみ
垂直ジャンプ
斜めジャンプ



けん制で使いやすいのは、遠距離立ちBと遠距離立ちD。後者は、スキが大きいが足元が無敵になるので、たまに交ぜていこう。

接近戦では、発生の早い近距離立ちCが重宝する。ガードされても有利な上、キャンセルが可能だ。下段の選択肢は、しゃがみB。発生が早くしゃがみAにつながるので、ヒット確認から連続技が狙えるぞ。

跳び込む際にはジャンプBとCを使おう。どちらも下方向に判定が強く、めくりを狙える。逆に跳び込まれた場合は、しゃがみCでの対空が操作がお手軽で頼りになるぞ。

■通常技

技名	ガード	ヒット数	補正	攻撃力1	攻撃力2	弾き値	ゲージ	キャンセル
近立ちA	立屈	1	有り	4/5	1/2	4	0/2	連特必超W
遠立ちA	立屈	1	有り	3/4	1/2	4	0/2	連特必超W
垂ジャA	立	1	有り	5/6	2/2	5	0/2	
前ジャA	立	1	有り	5/6	2/2	5	0/2	
後ジャA	立	1	有り	5/6	2/2	5	0/2	
しゃがみA	立屈	1	有り	3/4	1/2	4	0/2	連特必超W
近立ちB	屈	1	有り	3/4	1/2	4	0/2	連特必超W
遠立ちB	立屈	1	有り	4/3	1/2	4	0/2	連特必超W
垂ジャB	立	1	有り	5/6	2/2	5	0/2	
前ジャB	立	1	有り	5/6	2/2	5	0/2	
後ジャB	立	1	有り	5/6	2/2	5	0/2	
しゃがみB	屈	1	有り	3/4	1/2	4	0/2	※1

技名	ガード	ヒット数	補正	攻撃力1	攻撃力2	弾き値	ゲージ	キャンセル
近立ちC	立屈	1	有り	12/13	4/4	12	1/3	特必超W
遠立ちC	立屈	1	有り	13/14	4/4	14	1/3	特必超W
垂ジャC	立	1	有り	13/14	4/4	15	1/3	
前ジャC	立	1	有り	13/14	4/4	15	1/3	
後ジャC	立	1	有り	13/14	4/4	15	1/3	
しゃがみC	立屈	1	有り	11/12	4/4	12	1/3	特必超W
近立ちD	立屈	1	有り	12/13	4/4	12	1/3	特必超W
遠立ちD	立屈	1	有り	13/14	4/4	14	1/3	
垂ジャD	立	1	有り	13/14	4/4	15	1/3	
前ジャD	立	1	有り	13/14	4/4	15	1/3	
後ジャD	立	1	有り	13/14	4/4	15	1/3	
しゃがみD	屈	1	有り	12/13	4/4	12	1/3	W

■通常投げ

技名	ガード	ヒット数	補正	攻撃力1	攻撃力2
一刹背負い投げ	地投	1	無し	18	6

■特殊技

技名	ガード	ヒット数	補正	攻撃力1	攻撃力2	ケズり値	弾き値	ゲージ	キャンセル
外式・轟斧 陽	立	1	有り	11/13	4/4	0	11	0/4	
外式・轟斧 陽（キャンセル版）	立屈	2	有り	5/6	3/3	0	7	0/3	※2
八拾八式	屈	2	有り	9/11	3/4	0	5	0/3	
外式・奈落落とし	立	1	有り	8/11	2/3	0	14	0/10	

■必殺技

技名	ガード	ヒット数	補正	攻撃力1	攻撃力2	ケズり値	弾き値	ゲージ	消費	キャンセル
百式・鬼焼き（A）	立屈	1	有り	8/10	3/3	1	8	3/4		
百式・鬼焼き（C）	立屈	2	有り	7/8	3/3	1	7	2/3		超
四百弐拾七式・轄鉄（B）	立屈	1	有り	8/10	3/3	2	10	3/4		
四百弐拾七式・轄鉄（D・1段目）	立屈	1	有り	8/10	3/3	2	10	4/4		超
→（2段目）	立屈	1	有り	10/12	3/4	1	18	0/5		
R.E.D.KicK（B・地上、空中）	立屈	1	有り	12/15	4/5	2	12	3/4		
R.E.D.KicK（D・地上、空中）	立屈	1	有り	16/18	5/6	2	16	4/5		
七拾五式・改（B・1段目）	立屈	1	有り	6/8	2/3	1	4	2/3		
→（2段目）	立屈	1	有り	6/8	2/3	1	4	2/3		
七拾五式・改（D・1段目）	立屈	1	有り	4/5	1/2	1	4	2/3		
→（2段目）	立屈	1	有り	4/5	1/2	1	4	2/3		
百拾四式・荒咬み	立屈	1	有り	8/9	2/3	1	8	2/3		超
百弐拾八式・九傷	立屈	1	有り	6/7	2/3	1	6	2/3		
百弐拾七式・八錆	立	1	有り	4/5	1/2	1	4	2/3		
百弐拾五式・七瀬	立屈	1	有り	9/11	3/4	1	9	2/4		
外式・砌穿ち	屈	1	有り	8/10	2/3	1	8	2/4		
百拾五式・毒咬み	立屈	1	有り	8/9	2/3	1	6	2/2		
四百壱式・罪詠み	立屈	1	有り	5/6	1/2	1	5	2/2		
四百弐式・罰詠み	立屈	1	有り	5/6	1/2	1	5	2/2		
百式・鬼焼き（毒咬み連係版）	立屈	1	有り	8/10	2/3	1	12	2/4		
荒咬み、九傷、七瀬（毒咬み連係版）	−	3	有り	3/−	1/−	−	−	0/2		
百弐拾参式・灼瀑	−	1	有り	6/−	2/−	−	−	0/0	0.5	

■超必殺技

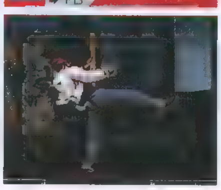
技名	ガード	ヒット数	補正	攻撃力1	攻撃力2	ケズり値	弾き値	消費	キャンセル
裏百八式・大蛇薙	立屈	1	有り	30/32	10/10	3	15	1	
→（ため）	立屈	1	有り	32/34	10/11	4	15		
百八拾弐式（ため1段階目）	立屈	1	有り	28/30	9/10	3	14	1	
→（ため2段階目）	立屈	1	有り	30/32	10/10	3	15		
→（ため3段階目）	ガ不	1	有り	36/38	12/12	4	16		
無式 壱之段（炎）	立屈	1	有り	10/12	3/4	1	10	1	
→（1～3段目）	立屈	3	有り	6/8	2/3	1	8		
→（フィニッシュ）	立屈	1	有り	10/12	3/4	1	10		

●備考
※1：連W。しゃがみAでもキャンセル可
※2：2段目のみ必超

一刹背負い投げ
近距離で←or→+CD同時押し



特殊 外式・轟斧 陽
→+B



特殊 八拾八式
↘+D



特殊 外式・奈落落とし
空中で↓+C



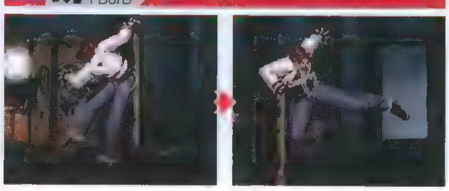
必殺 百式・鬼焼き
→↓↘+AorC



必殺 四百弐拾七式・轄鉄
→↘↓↙←+BorD



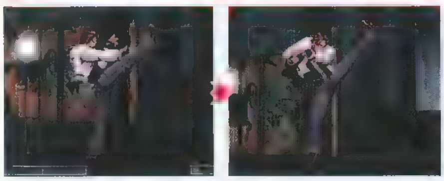
必殺 R.E.D.KicK
←↓↙+BorD



必殺 空中R.E.D.KicK
空中で↓↙←+BorD



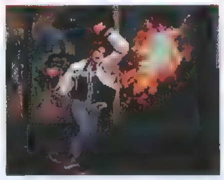
必殺 七拾五式・改
↓↘→+B・BorD・D



必殺 百拾四式・荒咬み
↓↘→+A



必殺 百弐拾八式・九傷
荒咬み中に↓↘→+AorC



必殺 百弐拾七式・八錆
荒咬み中に→↘↓↙←+AorC/九傷中にAorC



必殺 百弐拾五式・七瀬
九傷or荒咬み→八錆中にBorD



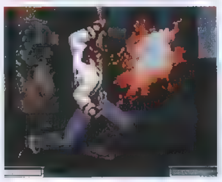
必殺 外式・砌穿ち
荒咬み→八錆中にAorC



必殺 百拾五式・毒咬み
↓↘→+C



必殺 四百壱式・罪詠み
毒咬み中に→↘↓↙←+C



必殺 四百弐式・罰詠み
罪詠み中に→+C



必殺 百式・鬼焼き
罰詠み中に→↓↘+C



必殺 百拾四式・荒咬み
毒咬み中に↓↘→+C



必殺 百弐拾八式・九傷
毒咬み→荒咬み中に↓↘→+A



必殺 百弐拾五式・七瀬
毒咬み→荒咬み→九傷中に↓↘→+BorD



必殺 百弐拾参式・灼羅
毒咬み→荒咬み→九傷→七瀬中に→↘↓↙←+C



超必 裏百八式・大蛇薙
↓↙←↙↓↘→+AorC



超必 百八拾弐式
↓↘→↓↘→+AorC



超必 無式・壱之段
↓↘→↓↘→+BorD



●通常投げ・特殊技
→+Bは、中段だがモーションが大きいのが難点。キャンセル版は中段ではなくなるが、2段目が必殺技と超必殺技でキャンセル可能となる。↘+Dは下段の2段技。リーチと発生に優れており、奇襲として使えるが、初段が先端でヒットする間合いで出すと、2発目が届かなくなるので注意。ジャンプ↓+Cはリーチが短いが、めくりが狙え、ヒット時ののけぞりが大きいぞ。

●百式・鬼焼き
弱は下段無敵のみで、対空や割り込みに不向きだが、出始めが特殊空中ヒット判定。強は攻撃発生前は完全無敵、発生後は上半身無敵。初段がスーパーキャンセル可能で、対空や割り込みから大ダメージを与えられる。

●四百弐拾七式・轢鉄
弱は前ステップ後相手を浮かす技。追撃可能な上、ステップ中は無敵で、飛び道具を避けつつ反撃が可能。ただし、スキは大きめだ。強はその場で2段技のアッパーを出す。威力が高いので連続技に組み込んで使おう。

●R.E.D.KicK
弱は近くに、強は遠くに放物線を描きながら蹴りを出す技。ヒットすればダウンを奪え、ガードされても先端ならばスキが小さい。中距離からの奇襲に最適な技だ。

●空中R.E.D.KicK
R.E.D.KicKの空中版。スキの大きさは同じで、主に先端を当てるように使う。垂直ジャンプで相手の様子を見て、相手がけん制技を出してきたり飛び道具を使ってきたときの反撃手段として使っていこう。

●七拾五式・改
2段蹴りで相手を浮かす技。弱は発生が早く弱攻撃から連続ヒットするが、追撃不可能。強は、強攻撃から連続ヒットし、相手を高く浮かせる。追撃可能なので、連続技を狙えるぞ。どちらも2発目をディレイで出せば、ヒット時はより高く浮き、ガードされても有利となる。

●百拾四式・荒咬み
炎の付いたボディブローを出す技。攻撃発生直前にガードポイントがあるので、相手のけん制技をいなしつつ攻撃ができるぞ。この後、後述の派生技に移行可能。

●百弐拾八式・九傷
荒咬みからの派生技の一つ。ガードされてもその後の状況は五分で、荒咬みに対してGCステップで反撃しようとする相手に有効な技だ。

●百弐拾七式・八錆
荒咬み、九傷から派生できる中段技。発生が遅く、荒咬みから連続ヒットはしないが、不意打ちとして有効。

●百弐拾五式・七瀬
荒咬み→九傷or八錆からの派生技で、相手を蹴り飛ばし大きく間合いが離れる。ガードされても五分なので、九傷or八錆をガードされた際のフォローに。

●外式・砌穿ち
荒咬み→八錆からの派生技。下段攻撃だが、ガードを崩す手段にはならないので、連続技専用として使おう。

●百拾五式・毒咬み
荒咬みと似ているが、ガードポイントが無い上に、発生が遅くスキが大きい。しかし、移動距離はこちらの方が優れているので、相手との距離が遠くても連続技が狙えるぞ。

●四百壱式・罪詠み/四百弐式・罰詠み/百式・鬼焼き
それぞれ派生技で、毒咬み～罪詠み～罰詠み～鬼焼きと出せる。全段ヒットしたときの威力は高いが、ガードされると、どこで止めてもスキが大きい。連続技専用と割り切って使うといいだろう。

●百拾四式・荒咬み/百弐拾八式・九傷/百弐拾五式・七瀬
技名こそ同じだが、こちらは毒咬みからの派生技で、ヒット時のみ次の派生技に移行可能。七瀬のみ、最速で出さないと連続ヒットしない点に注意しよう。

●百弐拾参式・灼羅
パワーゲージを0.5本使用し、七瀬で吹き飛ばした相手を爆発させる。威力は低めだが、画面端ならさらに追撃可能。罪詠みに派生するより高いダメージが期待できる。

●裏百八式・大蛇薙
ボタン押しっぱなしで、待機モーションが延長する技。この間は、弱は下段、強は上段無敵が付いている。ボタンをすぐに放せば、強攻撃から連続ヒットするぞ。

●百八拾弐式
全身無敵後、弱は下段、強は上段無敵になる技。ボタン押しっぱなしでタメ可能。最大タメはガード不能だ。

●無式・壱之段
弱は炎の柱が出た瞬間まで無敵、強ならばさらに長い無敵時間がある。発生が早いので、連続技にも使いやすい。技後ボタン連打で挑発を出せ、この挑発がつぶされることなく終われば、どこキャンモードに移行する。



IORI YAGAMI

八神 庵

ゲームシステムと所有技の関係で『NBC』の庵は、従来作品の庵とは一風変わった闘い方が必要となってくる。しかし、パワーのある固めと反撃能力は、相手を萎縮させるのに十分過ぎる性能だ。



近距離では攻撃発生が早い近距離立ちCが主力技。近距離立ちBは下段判定だ。遠距離ではリーチに優れた遠距離立ちCがキャンセル可能で使いやすい。しゃがみ攻撃では下段判定のしゃがみB、キャンセル可能なしゃがみAがメイン。しゃがみB→しゃがみAとつないでキャンセルしていこう。また、しゃがみCはキャンセル可能で対空にもなる。しゃがみDはダウンを奪えるものの、硬直時間は長め。ジャンプ攻撃は下方向に強いジャンプC、空対空では持続時間の長いジャンプBが有効になる。

■通常技

技名	ガード	ヒット数	補正	攻撃力1	攻撃力2	弾き値	ゲージ	キャンセル
近立ちA	立屈	1	有り	4/5	1/2	4	0/2	連特必超W
遠立ちA	立屈	1	有り	3/4	1/2	4	0/2	連特必超W
垂ジャA	立	1	有り	5/6	2/2	5	0/2	
前ジャA	立	1	有り	5/6	2/2	5	0/2	
後ジャA	立	1	有り	5/6	2/2	5	0/2	
しゃがみA	立屈	1	有り	3/4	1/2	4	0/2	連特必超W
近立ちB	立屈	1	有り	3/4	1/2	4	0/2	特必超W
遠立ちB	立屈	1	有り	4/3	1/2	4	0/2	特必超W
垂ジャB	立	1	有り	5/6	2/2	5	0/2	
前ジャB	立	1	有り	5/6	2/2	5	0/2	
後ジャB	立	1	有り	5/6	2/2	5	0/2	
しゃがみB	屈	1	有り	3/4	1/2	4	0/2	※1

技名	ガード	ヒット数	補正	攻撃力1	攻撃力2	弾き値	ゲージ	キャンセル
近立ちC	立屈	1	有り	12/13	3/4	12	1/3	特必超W
遠立ちC	立屈	1	有り	13/14	3/4	14	1/3	特必超W
垂ジャC	立	1	有り	13/14	3/4	15	1/3	
前ジャC	立	1	有り	13/14	3/4	15	1/3	
後ジャC	立	1	有り	13/14	3/4	15	1/3	
しゃがみC	立屈	1	有り	11/12	3/4	12	1/3	特必超W
近立ちD	立屈	1	有り	12/13	3/4	12	1/3	W
遠立ちD	立屈	1	有り	13/14	3/4	14	1/3	
垂ジャD	立	1	有り	13/14	3/4	15	1/3	
前ジャD	立	1	有り	13/14	3/4	15	1/3	
後ジャD	立	1	有り	13/14	3/4	15	1/3	
しゃがみD	屈	1	有り	12/13	3/4	12	1/3	・

■通常投げ

技名	ガード	ヒット数	補正	攻撃力1	攻撃力2
逆剥ぎ	地投	1	無し	18	6

■特殊技

技名	ガード	ヒット数	補正	攻撃力1	攻撃力2	ケズり値	弾き値	ゲージ	キャンセル
外式・夢弾（1段目）	立屈	1	有り	6/6	2/2	0	0	0/4	超W
→（2段目）	立屈	1	有り	6/6	2/2	0	4	0/6	必超W
外式・轟斧 陰“死神”	立	1	有り	12/13	4/4	0	4	0/4	
外式・百合折り	立屈	1	有り	8/10	2/3	0	8	0/8	

■必殺技

技名	ガード	ヒット数	補正	攻撃力1	攻撃力2	ケズり値	弾き値	ゲージ	消費	キャンセル
百式・鬼焼き（A）	立屈	1	有り	10/12	3/4	1	8	2/4		
百式・鬼焼き（C）	立屈	3	有り	6/7	2/3	1	4	2/4		超
百八式・闇払い（A）	立屈	1	有り	10/11	3/4	1	10	0/8		
百八式・闇払い（C）	立屈	1	有り	10/11	3/4	1	8	0/8		
百弐拾七式・葵花（1段目）	立屈	1	有り	4/6	1/2	1	6	1/2		
→（2段目）	立屈	1	有り	5/6	1/2	1	6	2/4		
→（3段目）	立	1	有り	12/13	4/4	1	10	2/4		
弐百拾弐式・琴月 陰（1段目）	立屈	1	有り	4/6	1/2	1	4	1/2		超
→（2段目）	立屈	1	有り	5/6	2/2	1	0	2/4		
→（3段目）	立屈	1	有り	10/12	3/4	1	0	2/6		
屑風	地投	−	有り	−/−	−/−	−		4/		
→（投げ成立）	−	1	有り	0/−	0/−	−	−	4/4		

■超必殺技

技名	ガード	ヒット数	補正	攻撃力1	攻撃力2	ケズり値	弾き値	消費	キャンセル
禁千弐百拾壱式・八稚女	立屈	1	有り	0/0	0/0	0	0	1	
→（乱舞）	−	7	有り	2/−	0/−	−	−		
→（フィニッシュ）	−	1	有り	60/−	26/−	−	−		
血の暴走（投げ成立後、乱舞）	地投	3	有り	6/−	2/−	−	−	1	
→（フィニッシュ）	−	1	有り	12/−	4/−	−	−		
裏百八式・八酒杯	立屈	1	有り	4/6	1/2	1	0	1	

●備考
※1：連W。しゃがみAでもキャンセル可

逆剥ぎ



特殊 外式・夢弾
→+A・A



特殊 外式・轟斧 陰“死神”
→+B



特殊 外式・百合折り
空中で←+B



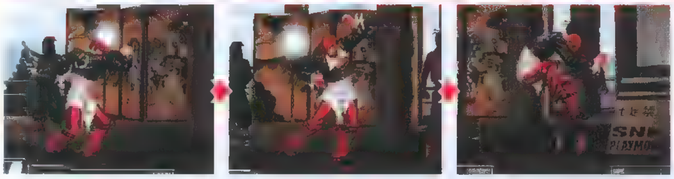
必殺 百式・鬼焼き
→↓↘+AorC



必殺 百八式・闇払い
↓↘→+AorC



必殺 百弐拾七式・葵花
↓↙←+AorC（3回連続入力）



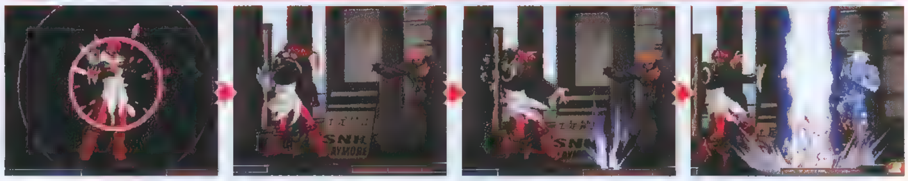
必殺 弐百拾弐式・琴月 陰
→↘↓↙←+BorD



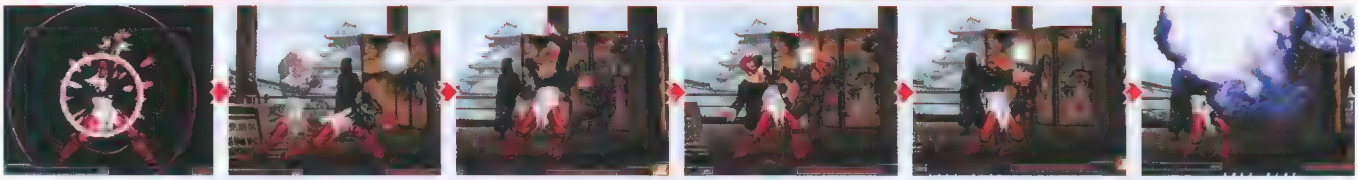
必殺 屑風
近距離で→↘↓↙←→＋AorC



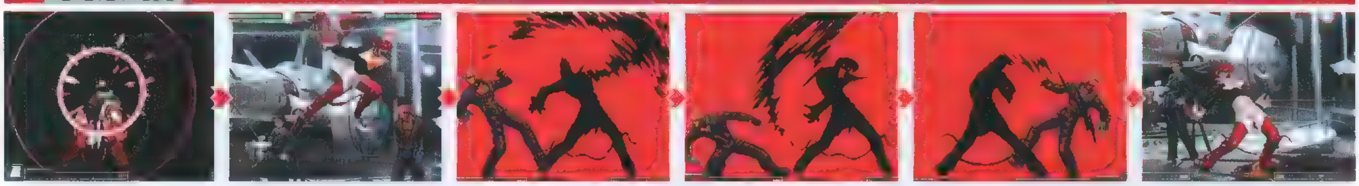
超必 裏百八式・八酒杯
↓↙←↙↓↘→＋AorC



超必 禁千弐百拾壱式・八稚女
↓↘→↘↓↙←+AorC



超必 血の暴走
↓↘→↘↓↙←+BorD



●通常投げ・特殊技

通常投げは相手を引っかきつつ跳ね飛ばす。起き攻めはしづらい。特殊技の→+A・Aは攻撃発生が早めで弱攻撃からでもつながるため、連続技のつなぎに重宝する。近距離でないと2段目が空振りする恐れがあるので、弱攻撃2発or強攻撃キャンセル→+A→超必殺技とつなぐ形がオススメ。→+Bは攻撃発生は遅いが、中段判定。強攻撃からキャンセルで出しても連続ヒットしないのが難点。中段判定を活かし、やや遠めからしゃがみガードを崩す目的で使おう。ジャンプ中←+Bは後方へ脚を出しての攻撃。めくり専用の技でしゃがんだ相手へも当てられる。ヒット時ののけぞり時間が長く、連続技を狙いやすい。また、ガードされても庵側へ引き寄せる効果がある。

●百式・鬼焼き

体をひねりつつ上昇する技。弱は単発技で出始めに下半身無敵がある。強は3段技で出始めから上半身に無敵があり、対空技として使いやすい。また、強はスーパーキャンセル対応技で、地上ヒット時に1～2段目キャンセルで八稚女がつながる。主に強を対空で使っていくが、相手の近距離からの跳び込みに対しては、引き付けると空振りする（相手が背後に着地する）ので注意。

●百八式・闇払い

地面を疾走する青白い飛び道具を放つ技。弱は攻撃発生と弾速が遅く、全体モーションが短い。強は攻撃発生が早く弾速も速い代わりに、全体モーションが長め。この技は弱、強ともに中間距離だと技動作を見てから跳び込まれて反撃を受けることが多い。よって、遠距離戦でのけん制、または相手の行動を見てから合わせる形で強を当てるのが基本的な使い方になる。

●百弐拾七式・葵花

前進しながらアッパー×2→両拳での打ち下ろしを見舞う、追加入力式の3段技。弱と強の違いは前進距離とスキの大きさ。弱の方が移動距離が短くスキが小さい。どちらも弱攻撃から連続ヒットし、追加入力はディレイ入力が可能。そして3段目ヒット時は受け身不能のダウンを奪える。ただし、ガード、空振り時のスキがかなり大きいため、けん制で使っていくのは危険。ディレイ入力を使ってもGCステップで割り込まれやすいので注意。なお、弱は初段ヒット時の距離が遠いと2段目が空振りすることがあるので、連続技を狙う際は基本的に強がオススメ。

●弐百拾弐式・琴月 陰

体を乗り出しながら突進する技。ヒット時は力任せに相手を地面へねじ伏せる。弱と強の違いは移動距離のみで、弱の方が突進距離が短い。この技は近距離なら弱攻撃から連続ヒットして、ガードされても有利な状態なのが特徴。突進中は相手の攻撃につぶされやすいが、近距離なら連係と連続技を兼ねた万能技として活躍するぞ。

●屑風

相手をつかんで後方へ投げる技。この技自体にはダメージは無いが、投げられた相手は地上で一定時間無防備になるので、その場から→+Aやしゃがみで追撃するのが有効。投げの成立までに多少時間がかかり、また、GCステップから出しにくいため、跳び込み後や起き攻めで使うのがメイン。

●裏百八式・八酒杯

闇払いと似た感じで、地面を疾走する飛び道具を放つ技。弱は攻撃発生が早くて弾は画面半分くらいまで届く。強は画面の端から端まで届く。弱、強ともに、連続技には組み込めない。ヒット時は相手をのけぞり状態のまま3秒ほど拘束するため、地上ヒット時は跳び込みからの連続技、空中ヒット時はジャンプ攻撃などで追撃を狙える。なお、この技は相手と縦のラインが合うと自動的に火柱が上がるようになっていて、跳び越される心配は無い。ただし、密着状態だと飛び道具自体を当てることができないので注意。

●禁千弐百拾壱式・八稚女

姿勢を低くして頭を前に出しながら突進、ヒット時は無数の打撃をたたき込んだ後に両手から気を放ち吹き飛ばす。この技は庵の超必殺技の中で唯一、キャンセル連続技に使えるため使用頻度が高い。弱の方が強よりも攻撃発生が早く、どちらも近距離の弱攻撃から連続ヒットする。威力も申し分無い。また、弱は出始めに下半身無敵、強は出始めに上半身無敵があるので、使い分ければ割り込みや対空としても機能する。ガードされると危険なので、基本的には弱を連続技、強を対空に使うといい。

●血の暴走

血走った形相で大きくジャンプして飛びかかり、成立時は画面を赤くフラッシュさせながら相手を切り裂く演出が入る投げ判定の技。無敵時間は無く、移動距離は弱が短く強は長い。素早く飛びかかるモーションになるため、足払い系の技を読んで使うといい。なお、技演出終了後は近距離で展開が早め。気を緩めないように。



K'

K'

通常技は振りが大きいものが多く、クセが強いので慣れが必要。その半面、必殺技は、飛び道具、突進技など使いやすいものがそろっているので、それらを主軸にして闘おう。ヒートドライブをいかに当てるかがポイントだ。



しゃがみAは連続技の中継として使いやすい。下段技のしゃがみBはガード崩しに使う。しゃがみAにつなげば、下段始動の連続技を作れるぞ。しゃがみCは判定が強く、対空技として役立つ。近距離立ちDは連続技の中継や、反撃の始動に使い、➡＋Aにつなぐのが基本。しゃがみDはリーチの長い下段技で、ヒット時はダウンを奪う。ジャンプCは跳び込み用。めくり性能が高いので、相手の頭上めがけて出せばガードを崩しやすい。ジャンプDはリーチが長く、横に強いので空対空に使おう。

■通常技

技名	ガード	ヒット数	補正	攻撃力1	攻撃力2	弾き値	ゲージ	キャンセル
近立ちA	立屈	1	有り	4/5	1/2	4	0/2	連特必超W
遠立ちA	立屈	1	有り	3/4	1/2	4	0/2	連
垂ジャA	立	1	有り	6/6	1/2	5	0/2	
前ジャA	立	1	有り	5/6	1/2	5	0/2	
後ジャA	立	1	有り	5/6	1/2	5	0/2	
しゃがみA	立屈	1	有り	3/4	1/2	4	0/2	連特必超W
近立ちB	屈	1	有り	3/4	1/2	4	0/2	連特必超W
遠立ちB	立屈	1	有り	4/3	1/2	4	0/2	
垂ジャB	立	1	有り	5/6	1/2	5	0/2	
前ジャB	立	1	有り	5/6	1/2	5	0/2	
後ジャB	立	1	有り	5/6	1/2	5	0/2	
しゃがみB	屈	1	有り	3/4	1/2	4	0/2	連

技名	ガード	ヒット数	補正	攻撃力1	攻撃力2	弾き値	ゲージ	キャンセル
近立ちC	立屈	2	有り	7/8	3/4	12	1/3	特必超W
遠立ちC	立屈	1	有り	13/14	3/4	14	1/3	必超W
垂ジャC	立	1	有り	13/14	3/4	15	1/3	必
前ジャC	立	1	有り	13/14	3/4	15	1/3	必
後ジャC	立	1	有り	13/14	3/4	15	1/3	必
しゃがみC	立屈	1	有り	11/12	3/4	12	1/3	特必超W
近立ちD	立屈	1	有り	12/13	3/4	12	1/3	特必超W
遠立ちD	立屈	1	有り	13/14	3/4	14	1/3	
垂ジャD	立	1	有り	13/14	3/4	15	1/3	必
前ジャD	立	1	有り	13/14	3/4	15	1/3	必
後ジャD	立	1	有り	13/14	3/4	15	1/3	必
しゃがみD	屈	1	有り	12/13	3/4	12	1/3	特必超W

■通常投げ

技名	ガード	ヒット数	補正	攻撃力1	攻撃力2
スポットパイル	地投	1	無し	18	6

■特殊技

技名	ガード	ヒット数	補正	攻撃力1	攻撃力2	ケズり値	弾き値	ゲージ	キャンセル
ワンインチ	立	1	有り	9/10	2/3	0	4	1 3	超
ワンインチ（キャンセル版）	立屈	1	有り	8/8	2/3	0	4	1/3	必超
ニーアサルト	立屈	1	有り	8/9	2/3	0	4	1/3	
ニーアサルト（キャンセル版）	立屈	1	有り	6/7	2/3	0	4	1/3	必

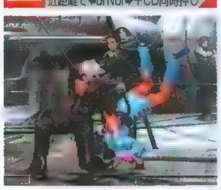
■必殺技

技名	ガード	ヒット数	補正	攻撃力1	攻撃力2	ケズり値	弾き値	ゲージ	消費	キャンセル
アイントリガー（A）	立屈	1	有り	8/9	2/3	2	8	0/4		
アイントリガー（C）	立屈	1	有り	10/11	3/4	2	9	0/4		
セカンドシュート	立屈	1	有り	10/11	3/4	1	10	0/2		
セカンドシェル	立屈	1	有り	6/7	1/2	1	6	0/2		
ブラックアウト（通常・派生）		·	·	/	/	–	–	0/–		
クロウバイツ（A）	立屈	1	有り	8/8	2/3	2	10	2/4		超
クロウバイツ（C）	立屈	1	有り	4/5	1,2	2	10	2/4		超
→追加攻撃	立屈	1	有り	4/6	1/2	1	6	2/4		
ミニッツスパイク（B・地上）	立屈	1	有り	8/9	2/3	2	10	2/4		
ミニッツスパイク（B・空中）	立屈	1	有り	7/8	2/3	2	10	2/4		
ミニッツスパイク（D・地上）	立屈	1	有り	10/11	2/3	2	10	2/4		
ミニッツスパイク（D・空中）	立屈	1	有り	9/10	2/3	2	10	2/4		
ナロウスパイク（B）	屈	1	有り	8/10	2/3	1	6	1/2		超
ナロウスパイク（D）	屈	1	有り	10/12	2/3	1	6	1/2		超
エアトリガー（通常・派生）	立屈	1	有り	10/12	2/3	1	10	0/4		

■超必殺技

技名	ガード	ヒット数	補正	攻撃力1	攻撃力2	ケズり値	弾き値	消費	キャンセル
ヘブンズドライブ	立屈	9	有り	4/5	1/2	1	5	1	
→（フィニッシュ）	立屈	1	有り	10/11	3/4	2	6		
ヒートドライブ	立屈	1	有り	26/28	9/10	9	30	1	
→（タメ）	ガ不	1	有り	30/32	10/11	9	30		
チェーンドライブ（サングラス）	立屈	1	無し	0/0	0/0	0	0	2	
→（突進）	–	1	無し	0/–	0/–	–	–		
→（乱舞）	–	11	有り	6/–	1/–	–	–		
→（フィニッシュ）	–	1	有り	24/–	6/–	–	–		

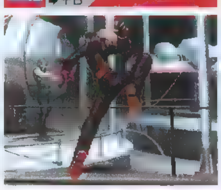
投げ スポットパイル
近距離で⬅or N or ➡＋CD同時押し



特殊 ワンインチ
➡＋A



特殊 ニーアサルト
➡＋B



必殺 アイントリガー
⬇⬊➡＋AorC



必殺 セカンドシュート
アイントリガー中に➡＋B



必殺 セカンドシェル
アイントリガー中に➡＋D



必殺 クロウバイツ/追加攻撃
➡⬇⬊＋AorC/強クロウバイツ中に➡＋BorD



必殺 ブラックアウト
↓↘→+BorD/アイントリガー中に↘+BorD



必殺 ミニッツスパイク
↓↙←+BorD(空中可)



必殺 ナロウスパイク
地上ミニッツスパイク中に↓↙←+BorD



必殺 エアトリガー
空中で↓↘→+Bor/D地上ミニッツスパイク中に↓↘→+BorD



超必 ヘブンズドライブ
↓↘→↓↘→+BorD



超必 ヒートドライブ
↓↘→↓↘→+AorC



超必 チェーンドライブ
↓↘→↘↓↙←+AorC



●通常投げ・特殊技
通常投げは受け身不能。➡+Aは通常時は超必殺技キャンセルのみできる中段技。キャンセル版は中段ではなくなるが、必殺技でキャンセル可能。➡+Bはキャンセル版のみ必殺技でキャンセル可能だ。ダブルアサルトは発生が早く弱攻撃から連続ヒットさせられる。

●アイントリガー
目の前に炎を放つ飛び道具。弱強とも発生は同じだが、ヒット時の効果が違い、弱は吹っ飛ばし、強はのけぞらせる。ヒット時は派生技のセカンドシュートやセカンドシェルでの追撃が可能。また、移動技のブラックアウトにも派生できる。強攻撃から連続技に組み込めるぞ。

●セカンドシュート
炎を飛ばす技で、ヒット後の追撃は不可能。アイントリガーを弱で出せば弾速が遅くなり、強で出せば弾速は速くなる。アイントリガーで飛び道具を相殺し、セカンドシュートを飛ばす、といった使用法が基本。

●セカンドシェル
炎を上に蹴り飛ばす技。縦に攻撃範囲が広く、ヒット時は追撃可能な状態で空中に浮かす。この後はジャンプDやヒートドライブでの追撃が効果的。中間距離での置き対空、画面端での連続技などに使う。

●クロウバイツ/追加攻撃
腕から炎を発生させて上昇する。弱は出始めから攻撃発生前まで下半身無敵があり、対地のけん制つぶしや下段技に対する割り込みに。強は出始めから上半身無敵があり、発生後まで無敵は続くものの、発生が遅く対空には不向き。割り込みや連続技の中継に使おう。スーパーキャンセルにも対応しており、地上の相手になら次に出す超必殺技も当てやすい。なお、追加攻撃は強クロウバイツのみ派生でき、ヒット時は受け身不能のダウンを奪う。

●ブラックアウト
闇に身を包み姿を消す移動技。相手をすり抜ける性質を持つ。弱はステップと同距離、強は画面端からほぼ端近くまで移動する。そのほか、弱は出始めから上半身無敵、強は下半身無敵があり、姿を消している間は完全無敵となるが、姿を現した後は無防備。接近手段や逃げに使おう。

●ミニッツスパイク
勢いよく飛び蹴りを放つ突進技。弱よりも強の方が威力が高く、飛距離も長いが、強は技の軌道が高くなるため、一部のキャラのしゃがみ状態にヒットさせられない。地上版はナロウスパイク、エアトリガーに派生可能。空中版は、特殊空中ヒット判定を持っているため、ジャンプDやヒートドライブヒット後の追撃に重宝する。

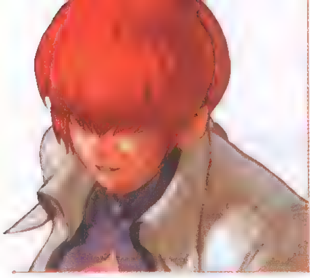
●ナロウスパイク
地上版ミニッツスパイクの派生技で、突進速度はそのままに、地面を滑る下段の高速スライディングを出す。ミニッツスパイクの出始めから着地寸前までが移行可能。ヒット時は追撃可能状態のまま吹き飛ばす上、スーパーキャンセルにも対応している。また、攻撃の持続時間が長く、先端を当てるように出せば、反撃されにくい。

●エアトリガー
空中から斜め下に炎を飛ばす。弾速は弱が緩やかで、強は速い。角度が急なので、跳び込みから出せば対空をつぶすのに使える。ただし、着地まで無防備で着地後にスキがあるため、読まれるとタクティカルステップから最大級の反撃を受けてしまう。地上ミニッツスパイクを当てた後にも出せるが、どちらにせよ多用は控えたい。

●ヘブンズドライブ
クロウバイツを弱×2~強~追加攻撃と連続で繰り出す。弱は出始めから下半身無敵、強は上半身無敵があり、発生前に無敵は切れる。主な使用目的は連続技。弱攻撃からつなげられる発生の早さが魅力で、しゃがみA×2からヒット確認して出すのが有効。最後の蹴りがヒットすれば受け身不能なので、その後も攻めを継続させられる。

●ヒートドライブ
片手から炎を発生させ、それを前にかざして突進する技。ボタンを押しっぱなしにするとその場に停滞し、タメが完成すると、攻撃力が上がり、ガード不能の効果が付いた状態で突進する。強攻撃キャンセルやスーパーキャンセル、セカンドシェルヒット時の追撃など、連続技の締めに使おう。ヒット時は相手を大きく吹っ飛ばすので、落下中に空中ミニッツスパイクでの追撃が可能。

●チェーンドライブ
サングラスを投げ、ヒットすると突進技に移行する。突進部分ヒット後はロック系の乱舞に移行するため、地上、空中の相手を問わず決められる。しかし、本作では突進部分が空中の相手に決まりにくい、ヒートドライブ(追撃含む)とダメージが大差無いのにパワーゲージを2本消費するなど、連続技に組み込むのは効率が悪い。一応、サングラスが飛び道具を貫通するので、それに合わせるぐらいか?



SHERMIE
シェルミー

強力なジャンプ攻撃と軌道を変えられるエアスピンキックによる空中戦、部位限定ではあるが無敵時間があり、リスクが低いシェルミーホイップによる地上戦、そして投げ系必殺技によるガード崩しと、今回のシェルミーは一味違う!!



地上では、姿勢が極端に低いしゃがみBが重要。軌道が高い飛び道具を回避できる上、下方向に強くないジャンプ攻撃に対しては対空技としても機能する。下段で連続技の起点となる点に関しても重要。遠距離立ちDは上方向に強いので、一応対空技になる。

空中では、横に長い垂直ジャンプDが強力なけん制となる。先端を当てるように使えば、地上の相手にも落とされにくい。跳び込みを仕掛ける際は、下に強くめくりを狙えるジャンプC、横～下にかけてバランス良く強いジャンプDを使い分けていこう。

■通常技

技名	ガード	ヒット数	補正	攻撃力1	攻撃力2	弾き値	ゲージ	キャンセル
近立ちA	立屈	1	有り	4/5	1/2	4	0/2	連特必超W
遠立ちA	立屈	1	有り	3/4	1/2	4	0/2	連特必超W
垂ジャA	立	1	有り	5/6	1/2	5	0/2	
前ジャA	立	1	有り	5/6	1/2	5	0/2	
後ジャA	立	1	有り	5/6	1/2	5	0/2	
しゃがみA	立屈	1	有り	3/4	1/2	4	0/2	連特必超W
近立ちB	立屈	2	有り	3/4	1/2	4	0/2	連特必超W
遠立ちB	立屈	2	有り	4/5	1/2	4	0/2	連特必超W
垂ジャB	立	1	有り	5/6	1/2	5	0/2	
前ジャB	立	1	有り	5/6	1/2	5	0/2	
後ジャB	立	1	有り	5/6	1/2	5	0/2	
しゃがみB	屈	1	有り	3/4	1/2	4	0/2	連特必超W

技名	ガード	ヒット数	補正	攻撃力1	攻撃力2	弾き値	ゲージ	キャンセル
近立ちC	立屈	1	有り	12/13	3/4	12	1/3	特必超W
遠立ちC	立屈	1	有り	13/14	3/4	14	1/3	特必超W
垂ジャC	立	1	有り	13/14	3/4	15	1/3	
前ジャC	立	1	有り	13/14	3/4	15	1/3	
後ジャC	立	1	有り	13/14	3/4	15	1/3	
しゃがみC	立屈	1	有り	11/12	3/4	12	1/3	特必超W
近立ちD	立屈	2	有り	6/9	2/3	6	1/2	特必超W
遠立ちD	立屈	2	有り	13/14	3/4	14	1/3	
垂ジャD	立	1	有り	13/14	3/4	15	1/3	
前ジャD	立	1	有り	13/14	3/4	15	1/3	
後ジャD	立	1	有り	13/14	3/4	15	1/3	
しゃがみD	屈	1	有り	12/13	3/4	12	1/3	特必超W

■通常投げ

技名	ガード	ヒット数	補正	攻撃力1	攻撃力2
フロントフラッシュ	地投	1	無し	18	6

■特殊技

技名	ガード	ヒット数	補正	攻撃力1	攻撃力2	ケズり値	弾き値	ゲージ	キャンセル
シェルミースタンド	立	2	有り	4/6	1/2	0	4	1/2	
シェルミースタンド(キャンセル版)	立屈	2	有り	5/6	1/2	0	4	1/2	必超
爆NEWスープレックス	地投	1	有り	10/−	3/−			2/3	
シェルミーキック	立屈	1	有り	14/16	3/4	0	10	2/3	※1

■必殺技

技名	ガード	ヒット数	補正	攻撃力1	攻撃力2	ケズり値	弾き値	ゲージ	消費	キャンセル
シェルミークラッチ	空投	−	有り	−/−	−/−	−	−	2/2		
→(投げ成立)	−	1	有り	12/−	4/−	−	−	−/3		
シェルミーホイップ(打撃前)	立屈	1	有り	0/0	0/0	1	8	2/3		
→(打撃後)	立屈	1	有り	12/16	4/5	1	8	2/3		
→(投げ成立)	地投	1	有り	8/−	2/−	−	−	−/3		
→(追加投げ)	−	1	有り	6/−	2/−	−	−	−/3		
アクセルスピンキック	立屈	1	有り	12/14	4/5	1	10	2/3		超
エアスピンキック(B)	立	1	有り	8/10	2/3	1	8	2/3		
エアスピンキック(D)	立	1	有り	10/12	3/4	1	10	2/3		
シェルミースパイラル	地投	−	有り	−/−	−/−	−	−	3/3		
→(投げ成立)	−	1	有り	15/−	5/−	−	−	−/5		
ダイヤモンドバスト	地投	−	有り	−/−	−/−	−	−	2/2		
→(投げ成立)	−	1	有り	12/−	3/−	−	−	−/3		
Fカップチュード	−	1	有り	−/−	−/−	−	−	2/2		
→(当て身成立)	−	1	有り	12/−	4/−	−	−	−/4		
シェルミーキャッチ(A)	地投	−	有り	−/−	−/−	−	−	3/3		
シェルミーキャッチ(C)	地投	−	有り	−/−	−/−	−	−	3/4		
→(投げ成立)	−	1	有り	−/−	−/−	−	−	3/−		
→(追加投げ)	地投	1	有り	10/−	3/−	−	−	2/−		
→(ホールド)	地投	1	有り	2/−	1/−	−	−	2/−		
シェルミーキュート	屈	1	有り	6/−	2/−	−	−	1/2		

■超必殺技

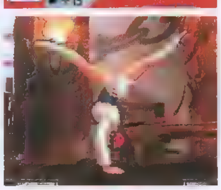
技名	ガード	ヒット数	補正	攻撃力1	攻撃力2	ケズり値	弾き値	消費	キャンセル
シェルミーカーニバル	地投	3	有り	8/−	2/−	−	−	1	
→(追加投げ)	空投	1	無し	5/−	2/−	−	−		
稲妻レッグラリアート	立屈	1	有り	28/32	9/11	1	18	1	

●備考
※1　稲妻レッグラリアートでのみキャンセル可

フロントフラッシュ
近距離で←orNor→+CD同時押し



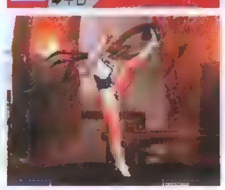
特殊 シェルミースタンド
←+B



特殊 爆NEWスープレックス
→+C



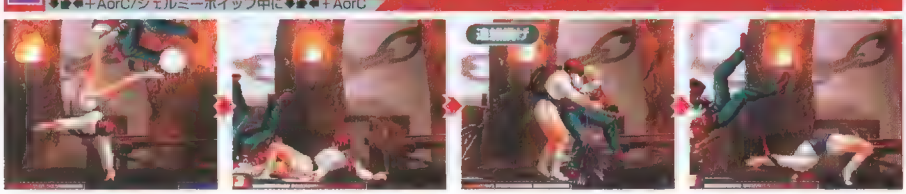
特殊 シェルミーキック
→+D



必殺 シェルミークラッチ
→↓↘+BorD



必殺 シェルミーホイップ/追加投げ
↓↙←+AorC/シェルミーホイップ中に↓↙←+AorC



必殺 アクセルスピンキック
↓↙←+BorD



必殺 **エアスピンキック**
空中で↓↙←+BorD



必殺 **シェルミースパイラル**
近距離で←↙↓↘→+AorC



必殺 **ダイヤモンドバスト**
←↙↓↘→+BorD



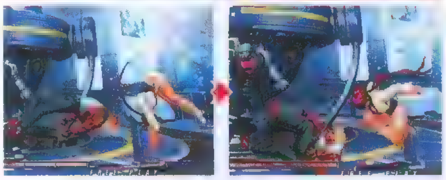
必殺 **Fカップチュード**
→↘↓↙←→+AorC



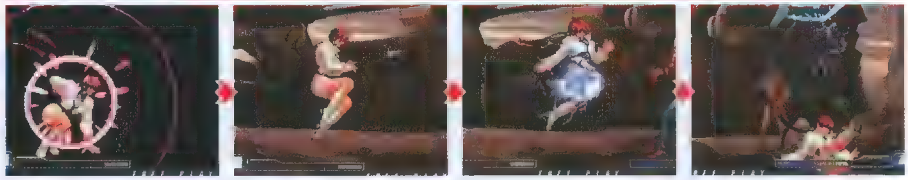
必殺 **シェルミーキャッチ/追加投げ/ホールド**
→↓↘+AorC/シェルミーキャッチ中に←↙↓↘→+AorC/追加投げ中にAorC連打



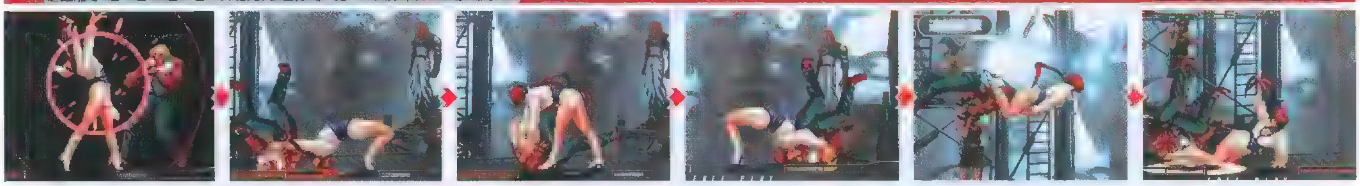
必殺 **シェルミーキュート**
特定の投げ技中に↓↘→+BorD



超必 **稲妻レッグラリアート**
↓↘→↓↘→+BorD



超必 **シェルミーカーニバル/追加攻撃**
近距離で←↙↓↘→←↙↓↘→+AorC/シェルミーカーニバル中に→↓↘+BorD



●通常投げ・特殊技

通常投げは各種コマンド投げと違い、位置を入れ替えずに済む。画面端に追い詰めたときに使おう。→+Bは中段の2段技。ガード崩しはもちろん、弱攻撃キャンセルからつながり、キャンセル可能となるので連続技を狙う際にも活躍する。→+Cは発生の遅い投げ技。そこそこの間合いを誇るが、威力に欠けるのが難点。→+Dは、攻撃判定が大きく、早めに出せば対空技になるが、空振り時のスキは小さくない。稲妻レッグラリアートでのみキャンセル可能で、地上ヒット時は連続ヒットするぞ。

●シェルミークラッチ

跳び上がって空中の相手をつかむ対空投げ。判定が弱いので、ジャンプでの逃げを読み切ったときに使う程度だ。なお、投げが決まった後は受け身を取られない。

●シェルミーホイップ/追加投げ

側転で下がりつつ蹴りを放つ技。弱は下半身、強は上半身無敵を持つ。下がる動作のおかげで反撃を受けにくいので、無敵を活用したけん制として使うと強力。強は早めに出すことで対空としても機能する。成功後は追加投げ&シェルミーキュートでダメージアップを図れるので、毎回入力しておこう。ともに受け身は取られない。

●アクセルスピンキック

弱は小さく、強は大きく跳び上がり、着地後に回し蹴りを放つ。出始めから中空に至るまで無敵で、相手の飛び道具やけん制をかいくぐれる。蹴りヒット時はダウンを奪い、ガードされても若干有利。スーパーキャンセルが可能で、弱稲妻レッグラリアートのみ連続ヒット。また、技後ボタンを押し続けると蹴りを出さずに着地する。フェイントをかけつつ接近し、各種投げでつかんでやろう。

●エアスピンキック

空中でさらに上昇してから踏み付ける中段攻撃。弱と強の違いは上昇距離、横への移動距離で、ともに強の方が長い。ガードさせてしまえば大幅に有利となる上、ヒット時は受け身の取れないダウンを奪う。軌道修正する点を活かして対空技回避に使うだけでなく、↓↙←↖+Bでジャンプ直後に出せばけん制としても役に立つ万能技。相手を跳び越すように出せばめくりを狙える。

●シェルミースパイラル

間合いの広い投げ技。常に間合いに優れる強を使うこと。投げ後受け身を取られないので、ラン～前方大ジャンプで確実に起き攻めできるのが強み。遠距離で空振りしてパワーゲージをためるという使い方も可。

●ダイヤモンドバスト

相手に接近してからつかむ移動投げ。移動速度が非常に速く、ジャンプ攻撃後に直接狙ったり、しゃがみBキャンセルから出すなど、奇襲技として有効。また、走りモーションをシェルミーカーニバルでスーパーキャンセル可能。パワーゲージがある際は合わせて使っていこう。

●Fカップチュード

胸辺りに当たる攻撃を取れる当て身技。空振り時のスキは大きくないが、威力が低いので使いにくい。成功後は受け身を取られないが、間合いが大きく離れる。

●シェルミーキャッチ/追加投げ/ホールド

小さく跳び上がって相手をつかむ移動投げ。弱と強では移動距離が異なり、強の方が長い。立ち状態の相手しかつかめない上、追加投げは投げ無敵のある技で回避されてしまうので、非常に使いにくい。追加投げが決まったら、AorC連打によるホールドでダメージアップを図りたい。

●シェルミーキュート

シェルミークラッチ、シェルミーホイップ～追加投げ、シェルミースパイラル、ダイヤモンドバストの成立後に出せるダウン攻撃。若干技後のスキが大きく、決めると起き攻めがしにくくなってしまう点に注意すること。なお、その後のダウン状態は決める前の技に準ずるので、ダイヤモンドバスト以外の技なら受け身は取られない。

●稲妻レッグラリアート

稲妻を帯びたレッグラリアートで突進する。無敵時間は無いが発生は非常に早く、距離を問わず→+Bからつながるため、連続技の締めとしての使用がメインとなる。なお、画面端で決めた後に受け身を取られた際の状況は、密着状態で若干こちらが有利。近距離立ちCを重ねたり、一瞬待ってから投げを狙うなどの起き攻めをしよう。

●シェルミーカーニバル/追加攻撃

発生まで無敵で、強シェルミースパイラルと同程度の投げ間合いを誇る投げ技。キャンセル版→+Bなどから連続技に組み込めるが、ヒット時の間合いによっては空振りしてしまう。ステップやタクティカルステップ、アクセルスピンキックフェイントから直接狙い、ガード崩しとして使おう。追加投げのコマンドは入力方向が最初の位置関係に準じている（見た目とは逆）ことに注意。投げ後は受け身を取られない。



TERRY BOGARD

テリー・ボガード

しゃがみDとタクティカルステップを使った中間距離での闘いがキモとなる。パワーゲージを使用する連続技、使用しない連続技ともにかなりの大ダメージを誇るので、一瞬の爆発力に賭ける闘い方を心掛けよう。



しゃがみBは発生の速い下段技。キャンセルのかかるしゃがみAへ連打キャンセルでつなげられるので、連続技の起点に使う。遠距離立ちBとしゃがみDはリーチが長く、地上戦でのけん制として役立つ。特に後者はヒットさせるとダウンを奪えるので便利。

近距離立ちCは攻撃発生が早く、連続技の始動にオススメ。またこの技からのみ→+Cでコンビネーション・ブローに移行可能。

ジャンプDはリーチの長い蹴り技。遠距離からの跳び込み攻撃に使う。ジャンプCは近距離から跳び込む際に使用するといい。

■通常技

技名	ガード	ヒット数	補正	攻撃力1	攻撃力2	弾き値	ゲージ	キャンセル
近立ちA	立屈	1	有り	4/5	1/2	4	0/2	連特必超W
遠立ちA	立屈	1	有り	3/4	1/2	4	0/2	連特必超W
垂ジャA	立	1	有り	5/6	1/2	5	0/2	
前ジャA	立	1	有り	5/6	1/2	5	0/2	
後ジャA	立	1	有り	5/6	1/2	5	0/2	
しゃがみA	立屈	1	有り	3/4	1/2	4	0/2	連特必超W
近立ちB	立屈	1	有り	3/4	1/2	4	0/2	特必超W
遠立ちB	立屈	1	有り	4/3	1/2	4	0/2	特必超W
垂ジャB	立	1	有り	5/6	1/2	5	0/2	
前ジャB	立	1	有り	5/6	1/2	5	0/2	
後ジャB	立	1	有り	5/6	1/2	5	0/2	
しゃがみB	屈	1	有り	3/4	1/2	4	0/2	※1

技名	ガード	ヒット数	補正	攻撃力1	攻撃力2	弾き値	ゲージ	キャンセル
近立ちC	立屈	1	有り	7/10	3/3	6	1/3	※2
遠立ちC	立屈	1	有り	13/14	3/4	14	1/3	特必超W
垂ジャC	立	1	有り	13/14	3/4	15	1/3	
前ジャC	立	1	有り	13/14	3/4	15	1/3	
後ジャC	立	1	有り	13/14	3/4	15	1/3	
しゃがみC	立屈	1	有り	11/12	3/4	12	1/3	特必超W
近立ちD	立屈	2	有り	6/7	2/2	6	1/2	特必超W
遠立ちD	立屈	1	有り	13/14	3/4	14	1/3	
垂ジャD	立	1	有り	13/14	3/4	15	1/3	
前ジャD	立	1	有り	13/14	3/4	15	1/3	
後ジャD	立	1	有り	13/14	3/4	15	1/3	
しゃがみD	屈	1	有り	12/13	3/4	12	1/3	.

■通常投げ

技名	ガード	ヒット数	補正	攻撃力1	攻撃力2
バスタースルー	地投	1	無し	18	6

■特殊技

技名	ガード	ヒット数	補正	攻撃力1	攻撃力2	ケズり値	弾き値	ゲージ	キャンセル
ライジングアッパー	立屈	1	有り	8/14	3/4	0	10	0/4	必超
コンビネーション・ブロー	立屈	1	有り	9/10	3/3	0	14	1/4	

■必殺技

技名	ガード	ヒット数	補正	攻撃力1	攻撃力2	ケズり値	弾き値	ゲージ	消費	キャンセル
パワーウェイブ(A)	立屈	1	有り	12/13	4/4	1	12	0/4		
パワーウェイブ(C)	立屈	1	有り	12/13	4/4	1	15	0/4		
バーンナックル(A)	立屈	1	有り	14/16	4/5	1	10	2/4		
バーンナックル(C)	立屈	1	有り	20/25	6/8	1	20	2/6		
パワーダンク(B・1、2段目)	立屈	2	有り	3/5	1/2	1	2	2/1		
→(3段目)	立屈	1	有り	5/7	1/2	1	5	0/4		
パワーダンク(D・1、2段目)	立屈	2	有り	4/6	1/2	1	2	2/1		
→(3段目)	立屈	1	有り	10/12	3/4	1	8	0/6		
ブレーキング(ヒット時)	−	−	−	−/−	−/−	−	−	0/−		必超
ブレーキング(ガード時)	−	−	−	−/−	−/−	−	−	0/−		
クラックシュート(B)	立	2	有り	10/12	3/4	1	0	2/3		
クラックシュート(D・1、2段目)	立屈	2	有り	12/14	4/5	1	0	2/3		
→(3段目)	立	1	有り	12/14	4/5	1	0	2/3		
パワーチャージ(B・1段目)	立屈	1	有り	6/10	2/3	1	8	2/3		
→(2段目)	立屈	1	有り	8/10	2/3	1	8	0/4		超
→(3段目)	立屈	1	有り	10/16	4/5	1	8	0/3		
パワーチャージ(D・1段目)	立屈	1	有り	7/11	3/4	1	8	2/3		
→(2段目)	立屈	1	有り	9/11	3/3	1	8	0/4		超
→(3段目)	立屈	1	有り	12/16	4/5	1	8	0/3		
チャージラン	−	−	−	−/−	−/−	−	−	0/−		※3
チャージキック(B)	立屈	1	有り	12/14	4/5	1	8	2/3		超
チャージキック(D)	立	1	有り	12/14	4/5	1	10	2/2		

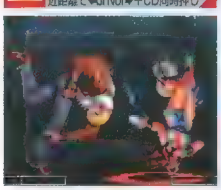
■超必殺技

技名	ガード	ヒット数	補正	攻撃力1	攻撃力2	ケズり値	弾き値	消費	キャンセル
パワーゲイザー	立屈	1	有り	20/22	6/7	1	20	1	
ツインゲイザー	立屈	1	有り	12/18	4/6	1	20	0.5	
トリプルゲイザー	立屈	1	無し	14/28	5/10	2	0	0.5	
バスターウルフ(B・1段目)	立屈	1	有り	8/20	3/6	2	0	1	
バスターウルフ(D・1段目)	立屈	1	有り	10/20	3/6	2	0	1	
バスターウルフ(2段目)	立屈	1	有り	20/−	6/−	−	−		

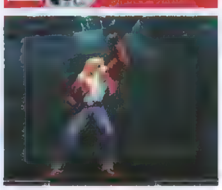
※1：連必超W。しゃがみA、しゃがみBでもキャンセル可　※2　超W。コンビネーション・ブローでもキャンセル可

※3　パワーダンクでのみキャンセル可

投げ バスタースルー
近距離で←or→+CD同時押し



特殊 ライジングアッパー
↘+C



特殊 コンビネーション・ブロー
近距離立ちC・→+C



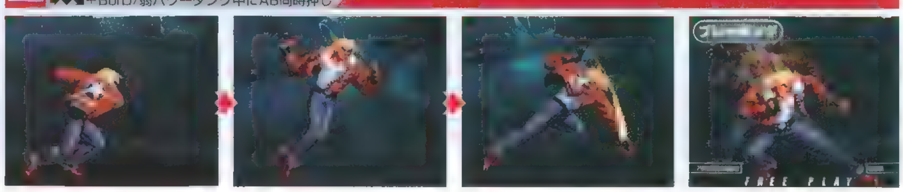
必殺 パワーウェイブ
↓↘→+AorC



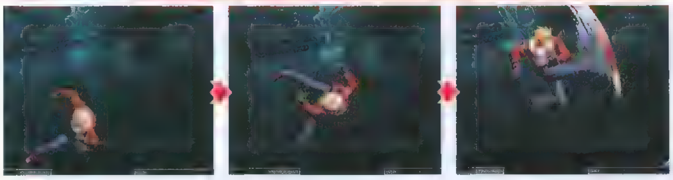
必殺 バーンナックル
↓↙←+AorC



必殺 パワーダンク/ブレーキング
→↓↘+BorD/弱パワーダンク中にAB同時押し



必殺 クラックシュート
↓↙←+BorD



必殺 パワーチャージ
→→+BorD（3回連続入力）



必殺 チャージラン/チャージキック
←↙↓↘→+BorD/チャージラン中にBorD



超必 パワーゲイザー/ツインゲイザー/トリプルゲイザー
↓↙←↙→+AorC/パワーゲイザー中に↓↘→+AorC/ツインゲイザー中に↓↘→+AC同時押し



超必 バスターウルフ
↓↘→↓↘→+BorD



●通常投げ・特殊技

通常投げは相手を地面にたたき付ける。↘+Cは素早く拳を振り上げ、頭上を攻撃する技。弱攻撃からの連続技や、とっさの対空迎撃に使う。近距離立ちC·Cは近距離立ちCからのみ派生できる。キャンセル不可能なので、使用頻度は少ない。

●パワーウェイブ

衝撃波を前方に飛ばす、飛び道具系必殺技。画面の端から端まで地面を疾走するので、遠距離戦でのけん制技として最適。弱は弾速が遅く強は速いため、状況によって使い分けていくといい。ダウン状態の相手に当たるという特性を持つので、受け身できないパワーダンクやパワーチャージヒット後の追撃にも利用できる。

●バーンナックル

前方へ突進しつつ攻撃する。弱は移動距離が短いがスキが小さく、強は移動距離が長くスキが大きい。弱は主に中間距離からのけん制&奇襲技、および弱攻撃からの連続技に。強は遠距離からの奇襲として活用する。

●パワーダンク/ブレーキング

回転しながらのタックルで相手を空中に浮かせると同時にジャンプし、こん身のパンチで地面にたたき付ける。弱は下半身に無敵時間があるため、地上戦で相手の技を切り返したいときに役立つ。一方、強は上半身に無敵時間があり、対空として使える。ただし、ガードされると反撃を受ける可能性があるので、使用するタイミングには注意。なお、弱のみ、1段目が当たった瞬間にABボタン同時押しで、動作を途中で中断するブレーキングに移行する。ブレーキングをすれば、浮いた相手を追撃できる上、スキを大きく減少させられる。

●クラックシュート

回転しながら前方にジャンプし、カカト落としで攻撃。発生は遅めだが弱は中段攻撃なので、相手のしゃがみガードを崩す手段として活用できる。強は打点が高いので、パワーダンクブレーキング後の追撃に使うといい。

●パワーチャージ

コマンドを連続入力することによって、3回まで繰り出せる突進技。弱は移動距離が短いが攻撃発生が早いので、弱攻撃から連続ヒットする。強は近距離立ちCからの連続技に使用していくといい。2発目はスーパーキャンセルに対応しているので、パワーゲージが余っている場合はかなりの大ダメージが見込める。1～2発目はガードされても反撃を受けづらいが、GCステップをされると反撃されてしまう。そのため、ガードされたときは相手に的を絞らせないように、止める個所を散らしていこう。なお、3発すべてヒットさせた後は受け身できないので、画面端ならば、弱、強いずれからもパワーウェイブが連続ヒット。画面中央の場合は、弱パワーチャージからのみ、強パワーウェイブが確定する。

●チャージラン/チャージキック

コマンドを入力すると前方にダッシュし、ダッシュ中にBorDを押すことによって追加で蹴り技を出せる。弱チャージキックはしゃがみガード可能なのでガードを崩すのには向いていないが、スーパーキャンセルが可能。近距離立ちCキャンセル弱チャージラン～弱チャージキックとつなげば連続ヒットする。一方強チャージキックは中段で、相手のしゃがみガードを崩せる。なお、チャージランの終わり際はパワーダンクでキャンセル可能。通常技→チャージランという連係に通常技で割り込もうとする相手には、弱パワーダンクでつぶそう。

●パワーゲイザー/ツインゲイザー/トリプルゲイザー

拳を地面にたたき付け、巨大な衝撃波を地面から発生させる、パワーゲージを1本消費する超必殺技。弱は上半身に無敵時間があり、対空迎撃に活用可能。弱攻撃から連続ヒットするので、しゃがみB→しゃがみAから狙っていくといい。強は攻撃発生が遅いので強攻撃からしか連続ヒットしない。だが、攻撃発生と同時まで下半身に無敵時間があるので、起き上がりや割り込みに利用できる。なお弱強ともに追加コマンドを入力することによって、パワーゲージを0.5本消費してツインゲイザー、さらに追加コマンドを入力すればトリプルゲイザーへと派生できる。いずれもダメージが大きいので、パワーゲージの残量が2本以上ある場合は、連続技のダメージアップに活用するといい。なお、ツインゲイザーの後は相手がやられ判定を残したまま吹っ飛ぶので、画面端なら追撃できることを覚えておこう。

●バスターウルフ

突進攻撃がヒットすると気を爆発させて追加攻撃を決める技で、パワーゲージを1本消費する。弱は弱攻撃から、強は強攻撃から連続ヒット。どちらも、暗転前に無敵は無いが、弱は暗転後に下半身無敵、強は暗転後に全身無敵時間が存在する。



MAI SHIRANUI
不知火 舞

空中からの多彩な攻めと安定した地上連続技がウリ。必殺技は飛び道具、空中突進技、けん制技と、どれも高性能なものがそろっている。素早い動きでかく乱し、地上のラッシュで押し切れ！　目指せ『日本一！』



■通常技

技名	ガード	ヒット数	補正	攻撃力1	攻撃力2	弾き値	ゲージ	キャンセル
近立ちA	立屈	1	有り	2/3	1/2	4	0/2	特必超W
遠立ちA	立屈	1	有り	2/3	1/2	4	0/2	
垂ジャA	立	1	有り	2/3	1/2	4	0/2	
前ジャA	立	1	有り	2/3	1/2	4	0/2	必
後ジャA	立	1	有り	2/3	1/2	4	0/2	必
しゃがみA	立屈	1	有り	2/3	1/2	4	0/2	連
近立ちB	立屈	1	有り	3/4	1/2	4	0/2	連特必超W
遠立ちB	立屈	1	有り	4/5	1/2	4	0/2	
垂ジャB	立	1	有り	3/4	1/2	5	0/2	特必超
前ジャB	立	1	有り	3/4	1/2	5	0/2	特必超
後ジャB	立	1	有り	3/4	1/2	5	0/2	特必超
しゃがみB	屈	1	有り	3/4	1/2	4	0/2	連必超W

技名	ガード	ヒット数	補正	攻撃力1	攻撃力2	弾き値	ゲージ	キャンセル
近立ちC	立屈	1	有り	10/12	3/4	12	1/3	特必超W
遠立ちC	立屈	1	有り	11/13	3/4	14	1/3	
垂ジャC	立	1	有り	10/12	3/4	15	1/3	
前ジャC	立	1	有り	10/12	3/4	15	1/3	必
後ジャC	立	1	有り	10/12	3/4	15	1/3	必
しゃがみC	立屈	1	有り	10/12	3/4	12	1/3	特必超W
近立ちD	立屈	1	有り	11/13	3/4	12	1/3	
遠立ちD	立屈	1	有り	12/14	3/4	14	1/3	
垂ジャD	立	1	有り	11/13	3/4	15	1/3	必
前ジャD	立	1	有り	11/13	3/4	15	1/3	必
後ジャD	立	1	有り	11/13	3/4	15	1/3	必
しゃがみD	屈	1	有り	11/13	3/4	12	1/3	特必超W

■通常投げ

技名	ガード	ヒット数	補正	攻撃力1	攻撃力2
風車崩し	地投	1	無し	18	6

技名	ガード	ヒット数	補正	攻撃力1	攻撃力2
夢桜	空投	1	有り	18	6

■特殊技

技名	ガード	ヒット数	補正	攻撃力1	攻撃力2	ケズり値	弾き値	ゲージ	キャンセル
紅鶴の舞	屈	2	有り	4/6	1/2	0	4	1/4	
紅鶴の舞（キャンセル版）	立屈	2	有り	4/6	1/2	0	4	1/4	必超W
椿の舞（B）	立屈	2	有り	5/7	2/3	0	4	1/4	超
椿の舞（D）	立屈	1	有り	5/7	2/3	0	4	1/4	超
椿の舞（キャンセル版）	立屈	1	有り	5/7	2/3	0	4	1/4	必超
大輪風車落とし	立	1	有り	8/10	3/4	0	4	2/4	必
浮羽	立	2	有り	7/9	3/3	0	4	2/4	
山桜桃	立	1	有り	9/15	3/4	0	4	1/3	
三角飛び	−	−	−	−	−	−	−	−	

■必殺技

技名	ガード	ヒット数	補正	攻撃力1	攻撃力2	ケズり値	弾き値	ゲージ	消費	キャンセル
花蝶扇（A）	立屈	1	有り	7/8	3/3	1	8	0/3		
花蝶扇（C）	立屈	1	有り	8/10	3/3	2	8	0/4		
龍炎舞（A）	立屈	1	有り	9/11	2/2	1	4	1/3		
龍炎舞（C・1段目）	立屈	1	有り	3/5	1/2	1	3	2/1		超
→（2段目）	立屈	1	有り	7/9	2/3	1	8	0/3		
小夜千鳥（B）	立屈	1	有り	9/11	3/3	2	4	2/3		超
小夜千鳥（D）	立屈	1	有り	10/11	3/3	2	3	3/3		超
必殺忍蜂（B）	立屈	2	有り	6/8	2/2	2	3	3/3		
必殺忍蜂（D）	立屈	2	有り	7/8	2/2	2	3	3/3		
ムササビの舞・実（A）	立屈	1	有り	9/11	3/3	2	3	3/4		超
ムササビの舞・実（C）	立屈	1	有り	10/12	3/3	2	5	2/4		超
桃花鳥つぶて（投げ成立）	両投	1	有り	24/−	8/−	−	−	2/4		
ムササビの舞・虚	−	−	−	−	−	−	−	−/−		特必

■超必殺技

技名	ガード	ヒット数	補正	攻撃力1	攻撃力2	ケズり値	弾き値	消費	キャンセル
超必殺忍蜂（B）	立屈	6	有り	6/10	2/2	2	5	1	
超必殺忍蜂（D）	立屈	6	有り	7/12	2/3	2	4	1	
月下乱れ牡丹	立屈	1	有り	−/−	−/−	−	−	2	
→（成立時）	−	−	有り	42/−	14/−	−	−		
陽炎の舞（A）	立屈	7	有り	5/7	2/3	1	4	1	
陽炎の舞（C）	立屈	7	有り	6/8	2/2	1	4	1	

　ジャンプDは斜め下方向の攻撃判定が強く、跳び込みに最適。空対空でも打ち勝つことがよくある。めくりを狙うなら後ろにも攻撃判定があるジャンプBがいい。

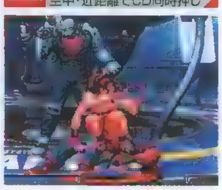
　地上の通常技は比較的リーチの短いものが多い。唯一、遠距離立ちAは、攻撃発生が早くけん制として使える。

　連続技の始動にはしゃがみBと近距離立ちCがいい。前者は、下段で連打が効く。後者は、地上通常技で攻撃発生が一番早い。距離に注意しなくてはいけないが、GCステップ後や反撃の始動技として最適だ。

風車崩し
近距離で←orNor→＋CD同時押し



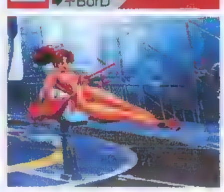
夢桜
空中・近距離でCD同時押し



特殊 紅鶴の舞
↙＋B



特殊 椿の舞
→＋BorD



特殊 大輪風車落とし
空中で↓＋A



特殊 浮羽
空中で↓＋B



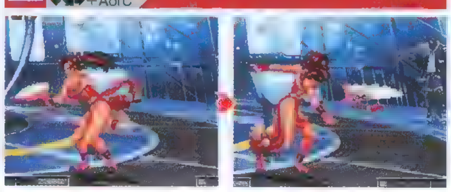
特殊 山桜桃
空中で↓＋D



特殊 三角飛び
空中・壁際で↓



必殺 花蝶扇
↓↘→＋AorC



必殺 龍炎舞
↓↙←＋AorC



必殺 小夜千鳥
↓↙←+BorD



必殺 必殺忍蜂
←↙↓↘→+BorD



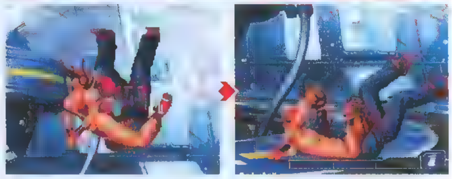
必殺 ムササビの舞・実
空中で↓↙←+AorC/↓タメ↑+AorC(ボタン押しっぱなし)



必殺 ムササビの舞・虚
↓タメ↑+AorC



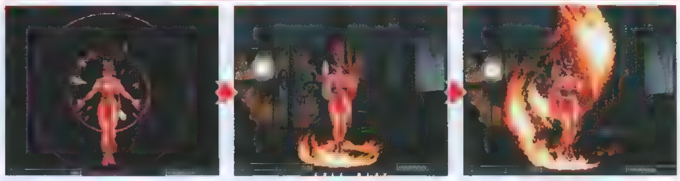
必殺 桃花鳥つぶて
ムササビの舞・虚後にCD同時押し



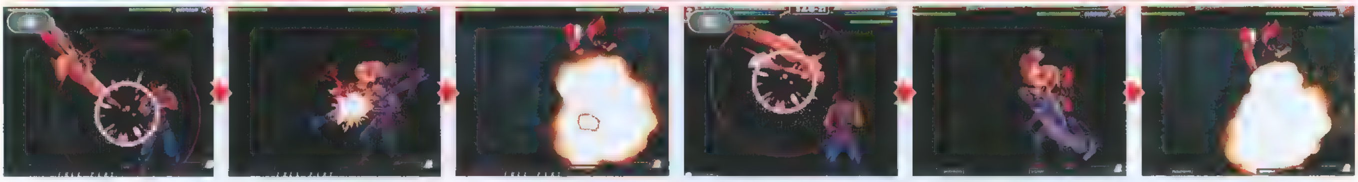
超必 超必殺忍蜂
↓↙←↙↓↘→+AorC



超必 陽炎の舞
↓↘→↓↘→+AorC



超必 月下乱れ牡丹
空中で↓↘→↓↘→+AorC



●通常投げ・特殊技
注目したいのが数多くある空中特殊技。↓+Bは一瞬ふわっと浮いてから真下に攻撃する膝蹴りで、ガード後五分。↓+Dは前斜め下に向かって、急に方向転換するヒップアタックだ。跳び越えつつ方向転換して攻撃できるのが強み。難しいがめくりで当てることもできるぞ。空中投げは、間合いが非常に狭い。無理に使う必要は無いが、斜め下から狙うと比較的決めやすい。

地上の特殊技では、キャンセル版の↙+Bを良く使う。通常技→↙+B→龍炎舞という流れは、舞お得意の定番連続技だ。本作ではほかに、通常技→→+BorD→ムササビの舞・実→月下乱れ牡丹という連続技がある。

●花蝶扇
扇子を水平に飛ばす飛び道具。弱は攻撃発生が遅いが、スキが小さい。一方、強は攻撃発生が早く強攻撃から連続技になるが、スキが大きい。跳び込まれると危険なので、画面の端と端くらいの距離で使おう。

●龍炎舞
体を1回転させつつ、炎をまとった着物の尻尾で攻撃する打撃技。ガードさせて若干有利。連続技、連係、けん制に使える主力技だ。弱は1段技で、攻撃発生は遅めで、強攻撃から連続技になる。一方、強は2段技で初段の攻撃発生が早く、弱攻撃から連続ヒットする。強をメインに使い、タイミングが単調にならないように、ときどき弱を交ぜていこう。なお、強は1、2段目ともにスーパーキャンセルができるので、超必殺忍蜂につなげてダメージアップを図ろう。

●小夜千鳥
扇子を広げ上段から振り下ろす打撃技。弱は攻撃発生が早く、スキが大きい。一方、強は攻撃発生が遅く、スキは小さめ。ヒット時、ダウンを奪えるが、攻撃発生や硬直差で龍炎舞に劣っているため、使う機会はあまり無い。なお、スーパーキャンセル可能。

●必殺忍蜂
側転して突進しながら、ヒジで攻撃する打撃技。弱は攻撃発生が早く、突進距離は画面の約半分。強はやや攻撃発生が遅く、その分、突進距離が画面端から端まで届く。どちらもガードされるとスキはぼう大。一応、弱の先端を当てるように出せば反撃は受けにくい。

●ムササビの舞・実
扇子を口にくわえ、頭から急降下する突進技。地上版は、レバーの↗方向で前方の壁に、↖方向で後方の壁に向かって飛んでいき、その後、壁でターンしつつ突進する。

一方、空中版は、空中で身を翻して突進する。どちらも弱は手前に、強は少し遠めに急降下。足元に当てればガード後ほぼ五分なので、奇襲として活躍する。なお、スーパーキャンセルすれば、月下乱れ牡丹が連続ヒットする。

●ムササビの舞・虚
壁に向かって飛び、三角飛びをする技。地上版のムササビの舞・実と同様、レバー方向で跳ぶ方向を選べる。この技自体に攻撃判定は無いが、三角飛び後は空中ムササビの舞・実、浮羽、山桜桃、桃花鳥つぶてを出せる。

●桃花鳥つぶて
ムササビの舞・虚後にのみ出せる投げ。投げ間合いが非常に狭いので、密着状態まで近付かないと決まらない。

●超必殺忍蜂
必殺忍蜂の強化版で、体に炎をまといつつ突進する。一応、発生から無敵時間はあるが、攻撃発生前に無くなるので割り込みには不向き。威力は高いので、連続技に組み込むのが一般的。弱は初段の攻撃発生が早く、弱攻撃から連続ヒットするほど。リーチが少し短めで、突進距離は画面2/3程進む。一方、強は初段の攻撃発生が弱に比べて遅いものの、リーチが長い。また、突進距離は画面の端から端まで届くほど。連続技に組み込む場合、距離や状況によって弱と強を使い分けられれば理想的だ。

●陽炎の舞
扇子を口にくわえ、全身から真上に炎を吹き上げる技。リーチが短く、攻撃発生が遅い上、ガードされるとスキはぼう大。一応、画面暗転まで無敵時間があるが、その後の攻撃発生が遅いため、割り込みとしても使いにくい。弱と強の違いは攻撃発生。強の方が若干遅い。

●月下乱れ牡丹
空中から急降下して突進し、ヒット時は相手をロックしつつ、四方八方から連続打撃を浴びせる技。弱と強の攻撃発生や威力は同じ。違いは、見た目と急降下の角度。弱は飛び蹴りで突進しつつ、近い位置に急降下。一方、強は頭から突進して、遠い位置に急降下する。ガードされてもスキは小さいが、パワーゲージを2本消費するので、できればヒット確認して連続技として決めたい。なお、この技は特殊空中ヒット判定なので、空対空でジャンプB→強月下乱れ牡丹とつなげるのもいい。



KIM

キム

通常技、必殺技のどれを見ても使いやすい技がそろっているキム。発生が早い三連撃で、安定してダメージを与えられるぞ。遠距離立ちAで相手を押さえ込み、素早いステップから三連撃を絡めた連続技を狙え。



遠距離立ちAは、発生、リーチに優れ、けん制として使いやすい。これをメインに、ジャンプ防止の遠距離立ちB＆C、下段のしゃがみDなどを交ぜる。相手が固まり始めたら、ステップからしゃがみBや通常投げを狙っていく。地上戦を嫌がり、後方ジャンプで距離を離そうとする相手には、ランからジャンプDで追いかけよう。

また、ジャンプDはリーチが長く、遠めからの跳び込みにも使える。めくりを狙うなら、ジャンプAやCが狙いやすい。着地後は発生の早い近距離立ちCにつなごう。

■通常技

技名	ガード	ヒット数	補正	攻撃力1	攻撃力2	弾き値	ゲージ	キャンセル
近立ちA	立屈	1	有り	4/5	1/2	4	0/2	連特必超W
遠立ちA	立屈	1	有り	3/4	1/2	5	0/2	
垂ジャA	立	1	有り	4/5	1/2	4	0/2	
前ジャA	立	1	有り	4/5	1/2	4	0/2	
後ジャA	立	1	有り	4/5	1/2	4	0/2	
しゃがみA	立屈	1	有り	3/4	1/2	4	0/2	特必超W
近立ちB	立屈	2	有り	2/3	1/2	3	0/2	特必超W
遠立ちB	立屈	1	有り	4/5	1/2	4	0/2	
垂ジャB	立	1	有り	4/5	1/2	5	0/2	※1
前ジャB	立	1	有り	4/5	1/2	5	0/2	※1
後ジャB	立	1	有り	4/5	1/2	5	0/2	※1
しゃがみB	屈	1	有り	3/4	1/2	4	0/2	連特必超W

技名	ガード	ヒット数	補正	攻撃力1	攻撃力2	弾き値	ゲージ	キャンセル
近立ちC	立屈	2	有り	5/7	3/4	10	1/3	特必超W
遠立ちC	立屈	1	有り	14/16	3/4	14	1/3	
垂ジャC	立	1	有り	11/12	3/4	15	1/3	※1
前ジャC	立	1	有り	11/12	3/4	15	1/3	※1
後ジャC	立	1	有り	11/12	3/4	15	1/3	※1
しゃがみC	立屈	1	有り	11/12	3/4	14	1/3	特必超W
近立ちD	立屈	2	有り	6/9	2/3	12	1/2	特必超W
遠立ちD	立屈	2	有り	9/10	3/4	14	1/3	
垂ジャD	立	1	有り	12/13	3/4	15	1/3	※1
前ジャD	立	1	有り	12/13	3/4	15	1/3	※1
後ジャD	立	1	有り	12/13	3/4	15	1/3	※1
しゃがみD	屈	1	有り	10/12	3/4	12	1/3	特必超W

■通常投げ

技名	ガード	ヒット数	補正	攻撃力1	攻撃力2
殺脚投げ	地投	1	無し	18	6

■特殊技

技名	ガード	ヒット数	補正	攻撃力1	攻撃力2	ケズり値	弾き値	ゲージ	キャンセル
ねりチャギ	立	1	有り	14/15	4/5	0	12	1/5	
ねりチャギ（キャンセル版）	立屈	2	有り	6/12	2/4	0	10	1/3	必超W

■必殺技

技名	ガード	ヒット数	補正	攻撃力1	攻撃力2	ケズり値	弾き値	ゲージ	消費	キャンセル
飛燕斬（B）	立屈	1	有り	12/14	3/4	2	13	1/4		
飛燕斬（D）	立屈	3	有り	6/8	2/3	2	4	1/3		
→（追い打ち）	立	1	有り	5/6	1/1	0	4	1/2		
半月斬（B）	立屈	1	有り	10/16	3/6	3	14	1/4		超
半月斬（D）	立屈	3	有り	7/8	2/3	2	8	1/3		
飛翔脚	立屈	1	有り	2/2	0/0	1	4	1/3		
→（接触時攻撃）	立屈	1～	有り	3/3	1/1	1	4	1/2		
三連撃	立屈	1	有り	5/6	2/2	1	6	1/2		
→（A･追加地上）	立屈	1	有り	6/7	2/3	1	6	1/2		
→（C･追加空中）	立屈	1	有り	6/7	2/3	1	4	1/3		
→（A）地上からの空中2段蹴り	立屈	2	有り	5/6	2/2	3	5	1/2		※2
→（C）地上からのカカト落とし	立	1	有り	10/11	3/4	4	8	1/3		
→（A）空中からの空中2段蹴り	立屈	2	有り	3/4	1/2	3	6	1/1		※2
→（C）空中からのカカト落とし	立	1	有り	8/10	2/3	2	6	1/3		
覇気脚（B）	屈	1	有り	12/14	4/5	2	6	1/4		超
覇気脚（D）	屈	1	有り	14/15	5/6	2	13	1/5		
流星落（B･1段目）	屈	1	有り	8/9	2/3	1	10	1/4		超
→（2段目）	立屈	1	有り	6/7	3/4	2	7	1/3		
流星落（D･1段目）	屈	1	有り	13/14	4/4	4	12	2/5		超
→（2段目）	立	1	有り	12/14	3/4	2	8	2/6		
空砂塵（A 1段目）	立屈	1	有り	5/6	2/3	1	5	1/3		超
→（2段目）	立屈	1	有り	8/9	2/3	2	5	2/3		
空砂塵（C･1段目）	立屈	1	有り	5/6	2/3	1	5	1/3		超
→（2段目）	立屈	1	有り	5/6	2/2	1	6	1/2		超
→（3段目）	立屈	1	有り	8/9	2/3	2	5	2/3		
空中空砂塵（1、2段目）	立屈	2	有り	9/10	3/4	2	5	2/3		超
→（3段目）	立屈	1	有り	8/9	2/3	2	5	2/3		

■超必殺技

技名	ガード	ヒット数	補正	攻撃力1	攻撃力2	ケズり値	弾き値	消費	キャンセル
鳳凰脚、空中鳳凰脚	立屈	1	無し	0/0	0/0	0	0	1	
→（乱舞）	－	8	無し	2/－	1/－	－	－		
→（フィニッシュ）	－	1	無し	8/－	1/－	－	－		
鳳凰飛天脚（B）	立屈	1	有り	18/19	4/5	5	0	1	
鳳凰飛天脚（D）	立屈	1	有り	20/22	4/5	5	0	1	

●備考
※1：超。空中空砂塵でもキャンセル可
※2：2段目のみ超

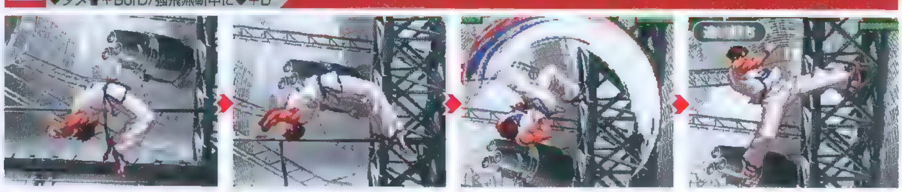
投げ 殺脚投げ
近距離で←orNor→＋CD同時押し



特殊 ねりチャギ
→＋B



必殺 飛燕斬/追い打ち
↓タメ↑＋BorD/強飛燕斬中に↓＋D



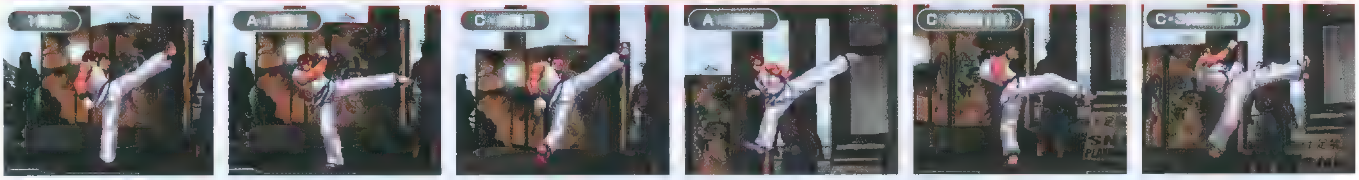
必殺 半月斬
↓↙←＋BorD



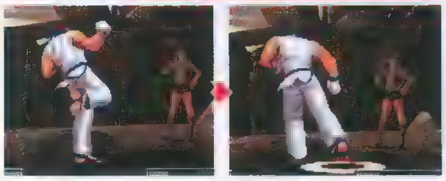
必殺 飛翔脚
空中で↓＋BorD



必殺 三連撃
↓↙←+AorC（3回連続入力可能）



必殺 覇気脚
↓↓+BorD



必殺 流星落
←タメ→+BorD



必殺 空砂塵
↓タメ↑+AorC



必殺 空中空砂塵
空中で↓↑+A



超必 鳳凰脚
↓↙←↙→+BorD



超必 空中鳳凰脚
空中で↓↙←↙→+BorD



超必 鳳凰飛天脚
↓↘→↓↘→+BorD



●通常投げ・特殊技

中段の→+Bはガードされても有利。見た目よりリーチが長いので、遠めからでもしゃがみガードを崩せる。キャンセル版は性能が変化。中段ではなくなるが2段技になる。通常版よりもスキが小さい上、発生が早くなるので、ヒット確認から連続技を決めやすい。

●飛燕斬/追い打ち

弱は出始めから着地まで下段無敵。通常1ヒットしかしない技だが、根元がカウンターヒットすれば、2ヒットする。強は出始めから2発目発生まで上段無敵。発生時に前進するので、遠めからの跳び込みも安定して落とせるぞ。また、強のみ追加入力があり、相手をたたき付けてダウンを奪える。ダメージが上がるだけでなく、起き攻めが可能だ。ただ、飛燕斬が空中の相手にヒットしたときや距離が遠い場合は、追い打ちが空振りしやすい。

●半月斬

弱は1ヒット、強は3ヒットする突進技。弱はガードされてもスキが小さく、スーパーキャンセル可能。強は移動距離が長く、3段目がヒットすればダウンを奪えるので、パワーゲージの有無で使い分けよう。また、弱は攻撃発生直前まで、強は3段目発生直前まで下段無敵。

●飛翔脚

空中から急降下し、踏み付ける。弱は角度が急で、強はゆるやか。ヒット数が多く、ガードされてもほぼ五分の状態。体力をケズれるだけでなく、パワーゲージをためやすい。相手を跳び越えて出すと、相手の居る方向に向き直る。近い間合いで、ジャンプ直後に出すパターンに、跳び越えてから出すパターンを交ぜると強力。

●三連撃

3回まで入力可能な蹴りの連係。初段は見た目こそ同じだが、弱の硬直が若干小さいので、弱を使おう。2発目は、弱がスキの小さいミドルキック、強がジャンプしながらの蹴りとなっている。強は、技後に空中空砂塵を出せば、3発目につなぐより威力が高い。初段でヒット確認を行ない、ガード時は初段止め、または2発目を弱にし、ヒット時は強→空中空砂塵と出せればベストだ。3発目は、弱が空砂塵のモーションで攻撃する。2発目がスーパーキャンセル可能で、空中鳳凰脚での追撃が可能。強は、2発目をどちらで出したかで性能が変化。2発目を弱で出した場合は、→+Bのモーションの中段技。2段技で、2段目がスーパーキャンセル可能となっている。2段目を強で出した場合は、ジャンプCのモーションの中段技で、空中ヒット時はダウンを奪えるぞ。

●覇気脚

地面を踏み付けて攻撃する下段技。攻撃発生時に打点の低い飛び道具を消す効果がある。弱は発生が早く弱攻撃から連続ヒットし、スーパーキャンセル可能だ。強は連続技にならないが、ヒット時ダウン。ダウン状態の相手にもヒットするので、追撃として使える。

●流星落

スライディング→かかと落としの2段技。初段が下段なので中距離からの奇襲技として使え、スーパーキャンセル可能なので、大ダメージを期待できる。2段目は、中段でダウンを奪える。ガード時は反撃は受けにくいものの、GCステップからは反撃を受けやすい。強は弱より若干発生が遅くなる代わりに、移動距離が長いぞ。

●空砂塵

回転しつつ飛び上がる技で、弱は2ヒット、強は3ヒット。一見対空に使えそうだが、無敵が無いので注意。しかし、特殊空中ヒット判定があるので、連続技では重宝する。さらに、最後の1段以外はスーパーキャンセル可能。空中鳳凰脚につなげれば、一気に体力を奪える。

●空中空砂塵

空砂塵の空中版で、無敵は無く、特殊空中ヒット判定がある点は同じ。スーパーキャンセルも可能で、1or2段目から空中鳳凰脚がつながるぞ。

●鳳凰脚

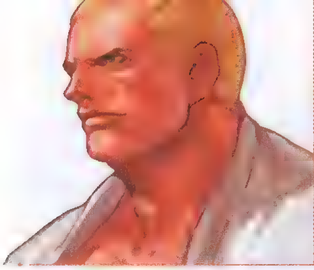
突進しつつ攻撃を出し、ヒット時は相手をロックする乱舞技。弱は画面半分、強は1画面分ほど移動する。出始めに無敵はあるが、攻撃発生直前で切れてしまうので相打ちになりやすい。発生は早く、連続技に最適。

●空中鳳凰脚

鳳凰脚の空中版で、発生が若干早い。こちらも無敵は、攻撃発生直前で切れるので、空対空や対空つぶしとしては不向き。空砂塵スーパーキャンセルから狙おう。

●鳳凰飛天脚

弱はその場、強は若干移動してから攻撃を出す。相手を高く蹴り上げ、その後追撃可能。攻撃発生直前まで無敵があり、割り込みや対空に使った場合は相打ちになりやすいが、相手の技がダウン技や極端にのけぞりの長い技でなければ、追撃可能。体力が多いときは狙っていこう。



GEESE HOWARD
ギース・ハワード

通常技のリーチが長く、烈風拳をはじめとした飛び道具があり、中距離では鉄壁の守りを誇る。各種当て身投げを使いこなせば、相手に攻め手を作らせないだけでなく、精神面にもダメージを与えられるぞ。



ギースは、全体的に技のリーチが長いのが特徴。特に、遠距離立ちB、遠距離立ちC、しゃがみDはけん制技として使いやすい。遠距離立ちDは、移動しつつ攻撃を出し、ガードされても有利。固めに使えるほか、攻撃発生前にキャンセル可能なので、遠い間合いから真空投げを狙える。接近戦では、しゃがみBと近距離立ちCがオススメ。どちらも発生が早くキャンセル可能なので、烈風拳やダブル烈風拳につなごう。

跳び込むときは、めくりを狙えるジャンプB、4段技のジャンプCが使いやすいぞ。

■通常技

技名	ガード	ヒット数	補正	攻撃力1	攻撃力2	弾き値	ゲージ	キャンセル
近立ちA	立屈	1	有り	4/5	1/2	4	0/2	連特必超W
遠立ちA	立屈	1	有り	3/4	1/2	4	0/2	連
垂ジャA	立	1	有り	5/6	1/2	5	0/2	
前ジャA	立	1	有り	5/6	1/2	5	0/2	
後ジャA	立	1	有り	5/6	1/2	5	0/2	
しゃがみA	立屈	1	有り	3/4	1/2	4	0/2	連必超W
近立ちB	立屈	1	有り	3/4	1/2	4	0/2	連特必超W
遠立ちB	立屈	1	有り	4/3	1/2	4	0/2	
垂ジャB	立	1	有り	5/6	1/2	5	0/2	
前ジャB	立	1	有り	5/6	1/2	5	0/2	
後ジャB	立	1	有り	5/6	1/2	5	0/2	
しゃがみB	屈	1	有り	3/4	1/2	4	0/2	連必超W

技名	ガード	ヒット数	補正	攻撃力1	攻撃力2	弾き値	ゲージ	キャンセル
近立ちC	立屈	1	有り	2 13	3 4	12	1/3	特必超W
遠立ちC	立屈	1	有り	13/14	3/4	14	1/3	
垂ジャC	立	1	有り	3.14	3/4	15	1/3	
前ジャC	立	4	有り	5/6	1/2	5	1/1	
後ジャC	立	4	有り	5 6	1/2	5	1/1	
しゃがみC	立屈	1	有り	11 12	3/4	12	1/3	必超W
近立ちD	立屈	2	有り	8/9	3/4	12	1/3	※1
遠立ちD	立屈	1	有り	13/14	3/4	14	1/3	※2
垂ジャD	立	1	有り	13 4	3/4	15	1/3	
前ジャD	立	1	有り	13/14	3/4	15	1/3	
後ジャD	立	1	有り	3. 4	3/4	15	1/3	
しゃがみD	屈	1	有り	12/13	3/4	12	1/3	必超W

■通常投げ

技名	ガード	ヒット数	補正	攻撃力1	攻撃力2
虎殺	地投	1	無し	18	6

■特殊技

技名	ガード	ヒット数	補正	攻撃力1	攻撃力2	ケズり値	弾き値	ゲージ	キャンセル
不動活殺裏拳	立	1	有り	9 10	3/4	0	4	1/3	
不動活殺裏拳(キャンセル版)	立屈	1	有り	7/8	2/3	0	4	1/3	必超

■必殺技

技名	ガード	ヒット数	補正	攻撃力1	攻撃力2	ケズり値	弾き値	ゲージ	消費	キャンセル
烈風拳	立屈	1	有り	12/14	3 4	1	10	0/4		
ダブル烈風拳	立屈	2	有り	8/9	2/3	1	6	0/2		
疾風拳	立屈	1	有り	12/13	3 4	1	10	0/4		
上、中、下段当て身投げ	―	1	有り	16/―	5/―	―	―	2/4		※3
雷鳴豪破投げ	立屈	1	有り	8/9	2/3	0	6	2/4		
邪影拳(B)	立屈	1	有り	8/9	3/4	2	8	2/4		
邪影拳(D)	立屈	1	有り	10/12	3/4	2	8	2 4		
→(追加攻撃)	立屈	2	有り	6/7	2/3	1	4	2/2		
真空投げ	地投	1	有り	14/―	4/―	―	―	2/4		

■超必殺技

技名	ガード	ヒット数	補正	攻撃力1	攻撃力2	ケズり値	弾き値	消費	キャンセル
レイジングストーム	立屈	1	有り	30 32	10/11	9	30	※4	
羅生門	地投	1	有り	28/―	9/―	―	―	1	
デッドリーレイブ(1段目)	立屈	1	有り	13/14	4/5	3	10	3	
→(2~9段目)	立屈	1	有り	4/5	1/1	1	5		
→(フィニッシュ)	立屈	1	無し	24/25	8/9	3	8		

●備考
※1:1段目のみ必超W
※2 空キャンセル時のみ必超W
※3.中段当て身投げのみレイジングストームでキャンセル可
※4 通常版は1。中段当て身投げスパーキャンセル時は2

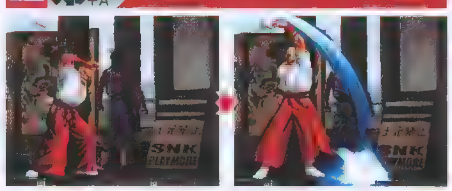
投げ **虎殺**
近距離で←or→+CD同時押し



特殊 **不動活殺裏拳**
→+C



必殺 **烈風拳**
↓↘→+A



必殺 **ダブル烈風拳**
↓↘→+C



必殺 **疾風拳**
空中で↓↙←+AorC



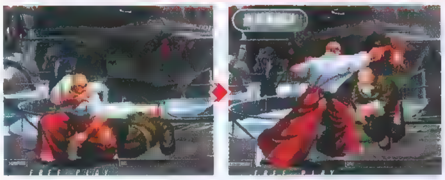
必殺 **上段当て身投げ**
→↘↓↙←+A



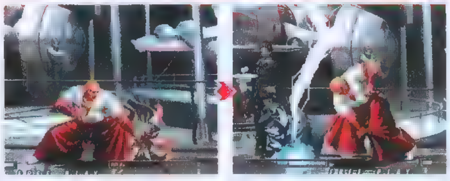
必殺 **中段当て身投げ**
→↘↓↙←+B



必殺 **下段当て身投げ**
→↘↓↙←+C



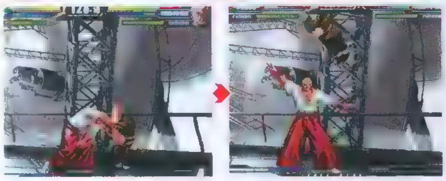
必殺 **雷鳴豪破投げ**
相手ダウン中に↓+C



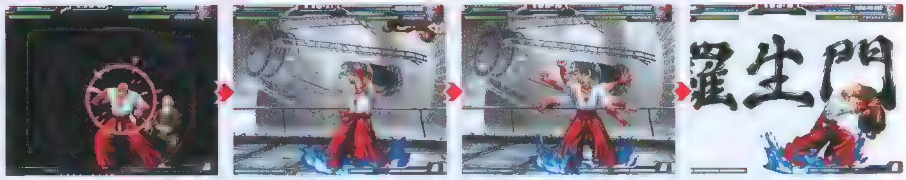
必殺 **邪影拳**
←タメ→+BorD



必殺 **真空投げ**
近距離でレバー1回転+C



超必 **羅生門**
近距離でレバー2回転+AorC



超必 **レイジングストーム**
↙→↘↓↙←↖+AorC



超必 **レイジングストーム(スーパーキャンセル版)**
中段当て身投げ成立後に↙→↘↓↙←↖+AC同時押し



超必 **デッドリーレイブ**
→↘↓↙←→+A・A・A・B・B・C・C・D・D・↓↙←+C



●通常投げ・特殊技

→+Cは、通常時とキャンセル時で性能が変化。通常版は、ヒット時にダウンを奪える中段技。キャンセル版は、中段ではなくなりダウンを奪えないが、キャンセル可能となる。ただし、発生が遅く、強攻撃からでも連続ヒットしないので、使い勝手が悪い。近距離での固めに時折交ぜていき、ガードゲージをケズる目的として使おう。

●烈風拳

地面を這う飛び道具。スキはやや大きいが、しゃがみDからキャンセルで出せば、跳ばれてもしゃがみCや上段当て身投げでの対空が間に合う。弾速が遅く、中距離でガードさせると硬直中の相手に攻め込むことが可能。ここから遠距離立ちDやランからの通常技で固めよう。

●ダブル烈風拳

大きな烈風拳を撃つ技で、近距離では2ヒット。初段で飛び道具と相殺した場合は、2段目のみ烈風拳の大きさで飛ぶ。威力が高く、弱攻撃からつながるので連続技に重宝。また、相手と間合いの離れない画面端なら、ダブル烈風拳ヒット後は発生の早い技が連続ヒットするほど有利になる。ガードされても、固め継続や二択を迫れるので、画面端に追い詰めたら多用していこう。

●疾風拳

空中から地面に向け、弱は角度が鋭く、強は緩やかな飛び道具を放つ。射出後は、ギースが後ろに跳ねるが着地までは無防備。落ちてくるスピードも遅いので、GCステップから反撃を受けやすい。ガードさせるのではなく、ギリギリ当たらない位置に撃ち、足止め目的に使おう。また、跳び込みの際に交ぜれば、対空をつぶせる。

●上段当て身投げ

相手の攻撃を受け止め、投げる技。ジャンプ攻撃と、下段以外の打撃の必殺技を当て身できる。コマンド入力後、当て身可能となるまでが早いので、対空が間に合わない場面でも有効。中距離で常にコマンドを用意しておけば、モーションの大きい必殺技を見てから当て身できるぞ。

●中段当て身投げ

地上の上、中段の通常技のみ取れる当て身技。若干不利な場面やけん制技が狙い目で、特に下段を使わない相手に有効だ。技後パワーゲージ2本消費でレイジングストームに移行可能。大ダメージが期待できるぞ。

●下段当て身投げ

下段の通常技と必殺技に対応した当て身。中段当て身同様、若干不利な場面での使用が効果的。ほかの当て身投げと違い、相手と場所が入れ替わらないのが特徴。

●雷鳴豪破投げ

相手がダウン状態時のみ出せるダウン攻撃。確定する状況は、レイジングストームの後。ほかにも、確定状況ではないが、自分が壁際を背負ってる状態で真空投げを決めたときや、しゃがみDヒット後に、遠距離立ちDを空キャンセルして決められる。

●邪影拳

3ヒットする突進技で、初段がヒットすると続く2、3段目が発生。弱は移動距離が短く発生が遅い。強は移動距離が長く、強攻撃から連続ヒットし、ダメージが弱より若干上。ガードされるとGCステップから反撃が確定するので、トドメのケズりや、連続技用として使おう。

●真空投げ

つかんだ相手を遠くに飛ばすコマンド投げ。密着での弱攻撃や、遠距離立ちDをガードさせた後が狙い目。また、遠距離立ちDの出始めを空キャンセルして出すことで、常に中距離からプレッシャーを与えられる。

●羅生門

パワーゲージを1本消費するコマンド投げ。暗転後投げ成立まで若干時間がかかるので、ジャンプで避けられてしまう。投げ成立まで無敵なので、割り込みに使おう。

●レイジングストーム

手を地面に付け、自分の周辺に衝撃波を出す。衝撃波は上方向に強く、対空に使えるが、無敵は無いので早い反応が必要。また、強攻撃から連続ヒットする。

●レイジングストーム(スーパーキャンセル版)

中段当て身投げ成功時のみ出せるレイジングストーム。パワーゲージを2本消費するが、出せば確実にヒットする。この技単体のダメージは通常版より落ちるが、中段当て身投げのダメージと合わせればかなりのもの。中段当て身投げは相手と場所が入れ替わるが、レイジングストームのコマンドは逆向きにならないので注意。

●デッドリーレイブ

パワーゲージ3本消費の超必殺技。無敵時間が無く、発生が早いので連続技での使用が主となる。初段が当たると、追加入力可能。8発目で止めるとスキが小さく、ヒット時は近距離立ちCなどが連続ヒット。最後まで入力するより、8発止めから連続技を狙った方がダメージが高い。



TUNG FU RUE

タン・フー・ルー

久々登場のタン先生だが、体格からも想起できる通りリーチの短さをどう克服するかがポイント。優秀な空中技を取りそろえているので、空中からの攻めを起点にして、接近戦を挑むといいだろう。



近距離技はガードされても有利になる技ばかりだが、弱攻撃の発生は遅め。キャンセル可能な近距離立ちDがメインになる。遠距離ではけん制に使いやすい立ちAと、下段をかわしながら攻撃できる立ちDが有力。どちらもガードで有利な状態になる。

しゃがみ攻撃では一応対空に使えるしゃがみC、下段判定でダウンを奪えるしゃがみDが重要。ジャンプ攻撃はジャンプDに高いめくり性能があるため、これが主力になる。なお、ジャンプBを昇りで出すと、一部キャラのしゃがみガードに当てることが可能だ。

■通常技

技名	ガード	ヒット数	補正	攻撃力1	攻撃力2	弾き値	ゲージ	キャンセル
近立ちA	立屈	1	有り	4/5	1/2	4	0/2	連特必超W
遠立ちA	立屈	1	有り	3/4	1/2	4	0/2	※1
垂ジャA	立	1	有り	5/6	1/2	5	0/2	必
前ジャA	立	1	有り	5/6	1/2	5	0/2	必
後ジャA	立	1	有り	5/6	1/2	5	0/2	必
しゃがみA	立屈	1	有り	3/4	1/2	4	0/2	連特必超W
近立ちB	立屈	1	有り	3/4	1/2	4	0/2	連特必超W
遠立ちB	立屈	1	有り	4/5	1/2	4	0/2	
垂ジャB	立	1	有り	5/6	1/2	5	0/2	必
前ジャB	立	1	有り	5/6	1/2	5	0/2	必
後ジャB	立	1	有り	5/6	1/2	5	0/2	必
しゃがみB	屈	1	有り	3/4	1/2	4	0/2	※2

技名	ガード	ヒット数	補正	攻撃力1	攻撃力2	弾き値	ゲージ	キャンセル
近立ちC	立屈	1	有り	12/13	3/4	12	1/3	特必超W
遠立ちC	立屈	1	有り	13/14	3/4	14	1/3	特必超W
垂ジャC	立	1	有り	13/14	3/4	15	1/3	必
前ジャC	立	1	有り	13/14	3/4	15	1/3	必
後ジャC	立	1	有り	13/14	3/4	15	1/3	必
しゃがみC	立屈	1	有り	11/12	3/4	12	1/3	特必超W
近立ちD	立屈	2	有り	7/8	2/2	6	1/3	※3
遠立ちD	立屈	1	有り	13/14	3/4	14	1/3	
垂ジャD	立	1	有り	13/14	3/4	15	1/3	
前ジャD	立	1	有り	13/14	3/4	15	1/3	
後ジャD	立	1	有り	13/14	3/4	15	1/3	
しゃがみD	屈	1	有り	12/13	3/4	12	1/3	必超W

■通常投げ

技名	ガード	ヒット数	補正	攻撃力1	攻撃力2
烈千掌	地投	1	無し	18	6

■特殊技

技名	ガード	ヒット数	補正	攻撃力1	攻撃力2	ケズり値	弾き値	ゲージ	キャンセル
光輪破	立	1	有り	11/12	3/4	0	14	1/3	
光輪破（キャンセル版）	立屈	1	有り	8/9	2/2	0	10	1/3	必超W

■必殺技

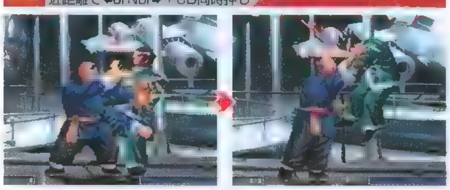
技名	ガード	ヒット数	補正	攻撃力1	攻撃力2	ケズり値	弾き値	ゲージ	消費	キャンセル
箭疾歩（A）	立屈	1	有り	12/14	4/5	1	11	2/4		
箭疾歩（C）	立屈	1	有り	14/16	4/5	2	12	3/4		
ハラショー・箭疾歩	立屈	1～	有り	6/7	2/3	1	2	0/0	0.5	※4
衝波	立屈	1	有り	12/13	3/4	2	8	2/4		超
大衝波	立屈	1	有り	14/15	4/5	2	8	2/4		
烈千脚（B・1段目）	立屈	1	有り	9/10	2/3	2	10	3/4		超
→（2～5段目）	立屈	1	有り	4/5	1/1	1	6	0/2		超
烈千脚（D・1段目）	立屈	1	有り	10/11	3/3	3	10	3/4		超
→（2～5段目）	立屈	1	有り	4/5	1/1	2	6	0/2		超
ブラボー・烈千脚	立屈	1	有り	10/11	3/3	3	10	0/0	0.5	超
→（2～5段目）	立屈	1	有り	5/6	1/1	2	6	0/0		超
撃放	立屈	1～	有り	4/5	1/1	1	8	2/2		超
雷鳴脚	立屈	1	有り	7/8	2/2	2	4	1/3		
十字拳	立	1	有り	11/12	3/3	3	6	1/4		
空中旋風拳	立屈	1～	有り	5/6	1/1	1	4	0/0		

■超必殺技

技名	ガード	ヒット数	補正	攻撃力1	攻撃力2	ケズり値	弾き値	消費	キャンセル
旋風剛拳	立屈	1～	有り	5/6	1/1	1	4	1	
大撃放	立屈	1～	有り	6/7	2/2	2	4	1	
超・衝波	立屈	1～	有り	8/9	1/1	1	2	3	

●備考
※1：連。撃放でもキャンセル可
※2：連。しゃがみA、しゃがみBでのみキャンセル可
※3　1段目のみ特必超W
※4　着地後にブラボー・烈千脚でのみキャンセル可

烈千掌
近距離で←orNor→＋CD同時押し



特殊 光輪破
→＋C



必殺 箭疾歩
↓↙←＋AorC



必殺 ハラショー・箭疾歩
↓↙←＋AC同時押し



必殺 衝波
←タメ→＋A



必殺 大衝波
←タメ→＋C



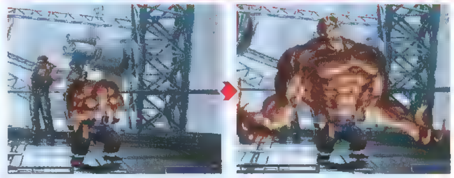
必殺 烈千脚
→↓↘+BorD



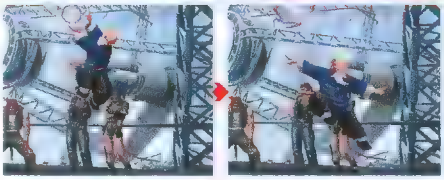
必殺 ブラボー・烈千脚
→↓↘+BD同時押し



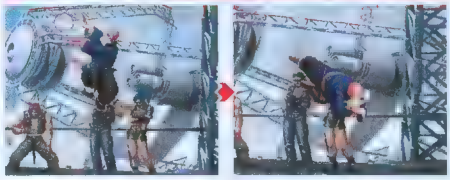
必殺 撃放
AorC連打



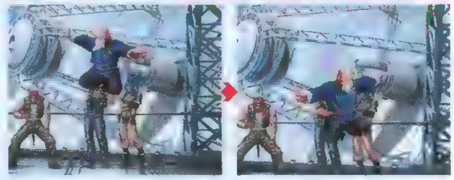
必殺 雷鳴脚
垂直or前方ジャンプ中に↓↙←+B



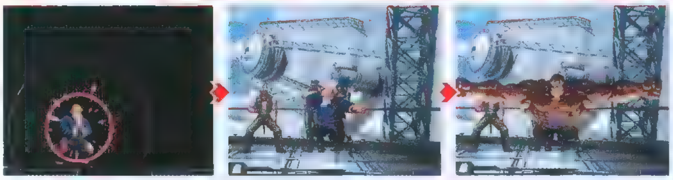
必殺 十字拳
空中で↓↙←+C



必殺 空中旋風拳
空中で↓↘→+AorC



超必 旋風剛拳
→←↙↓↘→+AorC



超必 大撃放
↓↘→↓↘→+BorD



超必 超・衝波
↓↘→↓↘→+AorC



●通常投げ・特殊技
特殊技の→+Cは攻撃発生は遅いが中段判定。キャンセル版は強攻撃から連続ヒットし、中段ではなくなる。

●箭疾歩
拳を突き出して突進する技。弱と強の攻撃発生は一緒で、密着の弱攻撃から連続ヒット。弱は画面1/4程度、強は2/3程度突進し、いずれも終わり際ギリギリをガードさせればさほど不利な状況にならない。間合い調節は難しいが、弱ならば距離を測りやすいのでけん制に使える。

●ハラショー・箭疾歩
構えモーションを一瞬見せ、残像付きの多段ヒットする箭疾歩を出す技。ガードされると不利で、攻撃発生の遅さも難点だが、突進中は飛び道具を打ち消す効果がある。突進距離が長く、距離に応じてヒット数が変化。近距離よりもやや遠い間合いで出した方がヒット数が多い。また、着地後のスキをブラボー・烈千脚でキャンセルでき、連続ヒットし大ダメージを与えられる。

●衝波
両手を構えて短い気を放つ技。強攻撃から連続ヒットし、ガードされても有利。画面端かつ密着でヒットさせればしゃがみAや撃放がつながる。画面端では強力だ。

●大衝波
片手から大きな気を放つ技。見た目より射程が短いが、ガードさせればステップ～しゃがみCを連続ガードさせられるほど有利。なお、根本には攻撃判定が無い。

●烈千脚
斜めに跳び上がりつつ無数の蹴りを見舞う技。弱は攻撃発生が早くて出始めに下半身無敵、強は攻撃発生がやや遅く出始めに上半身無敵を持つ。強を対空に使うのが有効だが、初段の蹴り上げ部分のリーチが短い点に注意。なお、スーパーキャンセルで超必殺技がつながる。

●ブラボー・烈千脚
残像付きの烈千脚を見舞う技。攻撃発生は弱烈千脚と一緒で、強烈千脚と同様に出始めに上半身無敵時間がある。威力は高くないが、ハラショー・箭疾歩の硬直をキャンセルして出せるのが特徴。スーパーキャンセルにも対応しているので、対空として使うのも有効だろう。

●撃放
背中から巨大な気を放射する技で、タンの上半身のシルエットを描く。この技は弱、強ともにタンの技の中では最速の攻撃発生を持つ。ヒット時の相手のノックバックがあまり無く、密着だと10ヒット以上になって威力が高いので、密着時の連続技に重宝する。入力に関しては、ボタンを素早く3回押せば発生し、ボタン連打で攻撃を継続できる。ガードされたときのスキは大きいので、連続技や対空に使っていこう。なお、スーパーキャンセル対応技だが、スーパーキャンセルしても連続ヒットする超必殺技は無いので注意。

●雷鳴脚
斜め下へ向かってジャンプBのモーションで急降下する技。一定の高度が無いと出せないが、ジャンプ軌道を変化させることができ、攻撃までの時間が短いのでタンの主力技になる。高めの位置でガードされても有利で、相手の足元付近を狙って当てれば地上で連続技を狙える。また、ジャンプ攻撃をキャンセルして出すことが可能。

●十字拳
両手を×の字に交差させて突進する技で、雷鳴脚よりも緩やかな角度で突っ込む。ガードされるとかなり不利で、間合いも近いため反撃を受けやすい。突進速度が速いのと中段判定なのを生かして、後方ジャンプから使おう。

●空中旋風拳
ジャンプ軌道を前方向に変化させつつ、両手を回転させる技。前方ジャンプから昇りで出すと画面端から端まで移動でき、後方ジャンプから出すと落下しながら多少前進する。弱と強では強の方が落下が緩やか。攻撃判定が腕にあるため、しゃがんだ相手へガードさせるのが難しいが、低めにガードさせれば有利な状況を作れる。

●旋風剛拳
巨大化して腕を回転させつつ攻撃する技。弱はその場、強は横移動しながら攻撃する。攻撃発生が遅くてガードされた際のスキは凄まじいが、ケズり量は多め。

●大撃放
撃放のように巨大な気を発生してその拳を振り下ろす技。密着ならば弱攻撃から連続技になるほどの攻撃発生の早さを持ち、攻撃発生少し前まで無敵時間があり、対空や割り込みに使える。なお、空中ヒット時や連続技で使うとクリーンヒットしづらく、ガードされると不利。

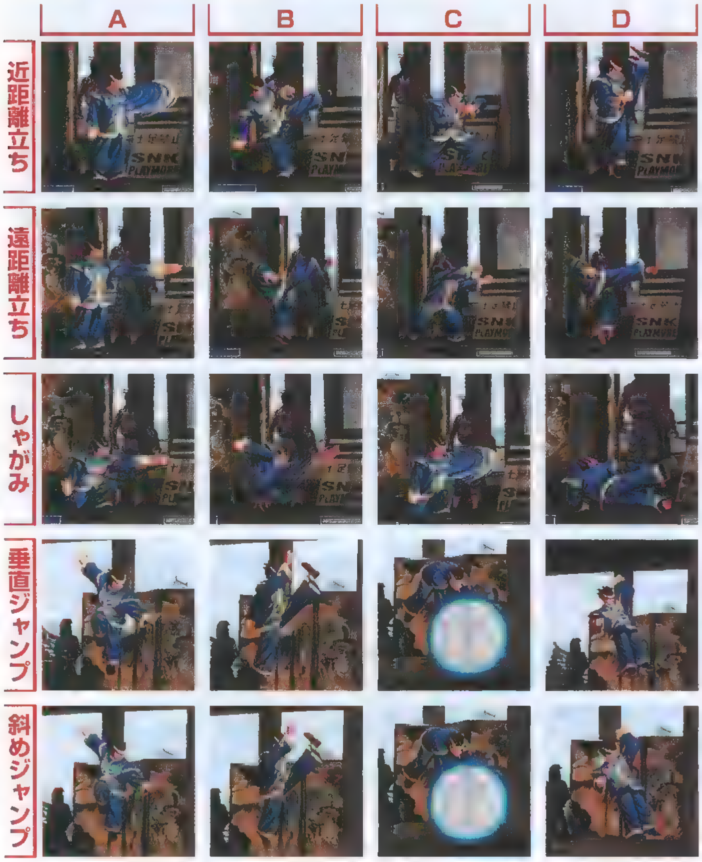
●超・衝波
後方にタンの巨大なシルエットを浮かばせて、極太のビームを放射する技。攻撃発生が遅くて無敵時間が無いため、使う機会はあまり無いだろう。



JIN CHONREI

秦 崇雷

高性能な必殺技と、しゃがみCやジャンプCといった使いやすい通常技のおかげで、距離を問わずに闘える。遠距離では帝王天眼拳と帝王他心拳を使った待ち、そして近距離は➡+Bや帝王宿命拳、しゃがみCを使った固めがとにかく強力。



しゃがみA、近距離立ちBは連続技の中継用の技。しゃがみBは発生の早い下段技で、連続技の始動に使う。しゃがみCは攻撃判定、発生に優れた技。空振り時の硬直が短く、相手のけん制をつぶせる上、対空技にもなる。また、ヒット確認からダブルアサルトなどにもつなげられるぞ。しゃがみDはダウンを奪う下段技。リーチの短さには注意すること。ジャンプCはメインの跳び込み技。攻撃判定が強く、相手の頭上付近で出せばめくりも狙えるため、ガード方向を左右に揺さぶれるのが利点。

■通常技

技名	ガード	ヒット数	補正	攻撃力1	攻撃力2	弾き値	ゲージ	キャンセル
近立ちA	立屈	1	有り	4/5	1/2	4	0/2	連特必超W
遠立ちA	立屈	1	有り	3/4	1/2	4	0/2	連特必超W
垂ジャA	立	1	有り	5/6	1/2	5	0/2	
前ジャA	立	1	有り	5/6	1/2	5	0/2	
後ジャA	立	1	有り	5/6	1/2	5	0/2	
しゃがみA	立屈	1	有り	3/4	1/2	4	0/2	連特必超W
近立ちB	立屈	1	有り	3/4	1/2	4	0/2	特必超W
遠立ちB	立屈	1	有り	4/3	1/2	4	0/2	特必超W
垂ジャB	立	1	有り	5/6	1/2	5	0/2	
前ジャB	立	1	有り	5/6	1/2	5	0/2	
後ジャB	立	1	有り	5/6	1/2	5	0/2	
しゃがみB	屈	1	有り	3/4	1/2	4	0/2	※1

技名	ガード	ヒット数	補正	攻撃力1	攻撃力2	弾き値	ゲージ	キャンセル
近立ちC	立屈	1	有り	12/13	3/4	12	1/3	特必超W
遠立ちC	立屈	1	有り	13/14	3/4	14	1/3	特必超W
垂ジャC	立	1	有り	13/14	3/4	15	1/3	
前ジャC	立	1	有り	13/14	3/4	15	1/3	
後ジャC	立	1	有り	13/14	3/4	15	1/3	
しゃがみC	立屈	1	有り	11/12	3/4	12	1/3	特必超W
近立ちD	立屈	2	有り	6/7	2/2	6	1/3	※2
遠立ちD	立屈	1	有り	13/14	3/4	14	1/3	特必超W
垂ジャD	立	1	有り	13/14	3/4	15	1/3	
前ジャD	立	1	有り	13/14	3/4	15	1/3	
後ジャD	立	1	有り	13/14	3/4	15	1/3	
しゃがみD	屈	1	有り	12/13	3/4	12	1/3	特必超W

■通常投げ

技名	ガード	ヒット数	補正	攻撃力1	攻撃力2
発頸龍	地投	1	無し	18	6

■特殊技

技名	ガード	ヒット数	補正	攻撃力1	攻撃力2	ケズり値	弾き値	ゲージ	キャンセル
龍殺脚	立	1	有り	10/12	3/4	0	10	2/6	
コンビネーションB、C、D	立屈	1	有り	6/8	2/2	0	4	0/4	必超

■必殺技

技名	ガード	ヒット数	補正	攻撃力1	攻撃力2	ケズり値	弾き値	ゲージ	消費	キャンセル
帝王神足拳	立屈	1	有り	14/16	4/5	1	10	4/6	0	
真・帝王神足拳	立屈	1	有り	18/21	6/7	1	14	4/8	0	※3
帝王天眼拳(A)	立屈	1	有り	10/12	2/3	1	8	0/8	0	
帝王天眼拳(C)	立屈	1	有り	12/14	3/4	1	10	0/8	0	
帝王天耳拳(A)	立屈	1	有り	14/16	4/5	1	12	4/6	0	超
帝王天耳拳(C)	立屈	1	有り	16/18	5/6	1	12	4/6	0	超
帝王他心拳				/			–	0/6	0	
→(リフレクト成立)	–	–	–	/	/	–	–	4/0	0	
龍転身(前方、後方)	–	–	–	–/–	–/–			0/	0	
帝王漏尽拳	立屈	1	有り	4/4	1/1	1	12	0/10	0	

■超必殺技

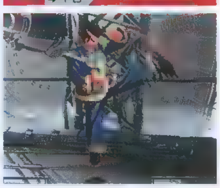
技名	ガード	ヒット数	補正	攻撃力1	攻撃力2	ケズり値	弾き値	消費	キャンセル
帝王宿命拳	立屈	12	有り	4/6	1/2	1	0	1	
帝王龍声拳	立屈	1	有り	30/36	10/12	3	18	1	
帝王逆鱗拳	立屈	1	有り	4/6	1/2	3	8	1	
→(1、2段目)	–	2	有り	5/7	2/3	1	4	–	
→(3、4段目)	–	2	有り	6/8	2/3	1	4	–	
→(5段目)	–	1	有り	7/9	2/3	1	4	–	
→(フィニッシュ)	–	1	有り	8/10	2/3	1	4	–	

※1：特必超W。しゃがみAでもキャンセル可
※2　2段目のみ必超W
※3　超。龍転身(前方)でもキャンセル可

発頸龍
近距離で⬅orNor➡+CD同時押し



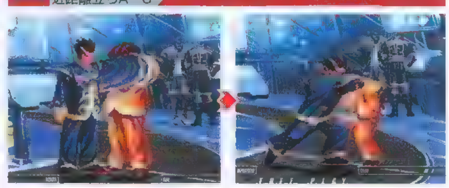
特殊 龍殺脚
➡+B



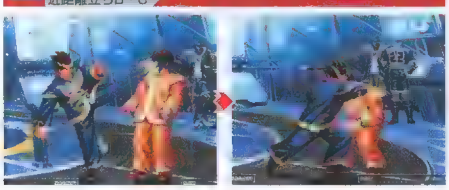
特殊 コンビネーションA
近距離立ちA・B



特殊 コンビネーションB
近距離立ちA・C



特殊 コンビネーションC
近距離立ちB・C



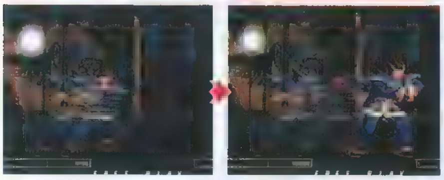
特殊 コンビネーションD
近距離立ちC・C



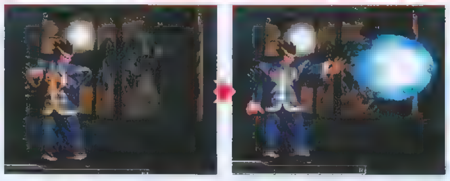
必殺 帝王神足拳
➡➡+AorC



必殺 真・帝王神足拳
ステップ開始直後に→+AorC



必殺 帝王天眼拳
↓↘→+AorC



必殺 帝王天耳拳
→↓↘+AorC



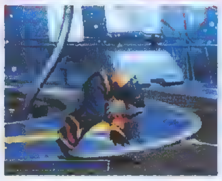
必殺 帝王他心拳
↓↙←+AorC



必殺 龍転身（前方）
↓↘→+BorD



必殺 龍転身（後方）
↓↙←+BorD



必殺 帝王漏尽拳
↓↙←→+AorC



超必 帝王宿命拳
↓↘→↓↘→+AorC



超必 帝王龍声拳
↓↙←↓↙←+AorC



超必 帝王逆鱗拳
↓↙←↙↓↘→+AorC



●通常投げ・特殊技

通常投げは地面を滑るようにダウンさせるが、相手は受け身可能なので、起き攻めはできない。コンビネーションB、C、Dはそれぞれ近距離立ちA、B、Cからつながる立ちCの追撃技。必殺技、超必殺技でキャンセル可能。→+Bはキャンセル不能の中段攻撃で、通常技キャンセルから出しても効果に変化は無い。発生が早く、ガードされても有利なため、攻めを継続できる。ヒット時は若干距離が離れるので、一歩踏み込んで通常技を出すか、跳び込みのジャンプCを出して接近し、しゃがみBキャンセルから再度出して、ガード方向を揺さぶるといい。ダブルアサルトは発生が早く、弱攻撃から連続ヒットする。

●帝王神足拳

肘を前に構えて突進する技。弱、強ともに攻撃発生が早く、弱攻撃から連続技になる。主な違いは突進距離で、強の方が若干長い。しゃがみB始動の連続技の締めに。

●真・帝王神足拳

帝王神足拳に残像が付いたもので、こちらは通常技キャンセルからは出せない。しかし、こちらは龍転身（前方）と超必殺技でキャンセルでき、帝王龍声拳を出せば連続ヒットさせられるのが利点。入力のコツは→→入れっぱなしAorCと入力し、2回目の→後にAを素早く押すこと。GCステップとコマンドが重複しているので出しやすい上に、発生、突進力が優れているため、スキの小さい技にも反撃しやすい。反撃技として非常に優秀だ。

●帝王天眼拳

腕を前に突き出し、巨大な気弾を飛ばす技で、弱攻撃から連続ヒットするほど発生が早い。弾は初速が遅いものの、徐々に弾速が上がりながら進む上、弾も大きいので回避されにくい。また、弱は弾速が遅く強は速い。遠距離のけん制技で使うのがメイン。スキは小さい方だが、近距離で避けられると反撃を受けるので乱発は控えよう。

●帝王天耳拳

両腕を回転させながら上昇する。出始めから弱は下半身、強は出始め全身無敵（途中から上半身無敵に移行）があり、攻撃発生前で切れてしまう。対空に使うなら早めに出す方がよく、引き付けると相打ちやつぶされる場合が多いので注意しよう。また、スーパーキャンセル対応技だが、ヒット時は相手を吹き飛ばしてしまうため追撃を決められない。

●帝王他心拳

両腕を交差させ、顔の前に構える。この状態中に相手の飛び道具が来ると、それをそのままそっくり跳ね返す技。出始めからではないが、わりと早い段階で跳ね返す判定を持つ上、跳ね返し後のスキも小さい。飛び道具の撃ち合いで不利になる相手に対しても、これを使えば優位に立てる。弱、強の違いは特に無いので、失敗時にスキの小さい弱で出すのがオススメ。

●龍転身（前方）

身を丸め、回転しながら前に移動する技。ステップ分ほどの距離を進み、姿勢は低くなるものの、やられ判定はあるので跳び込みを避けるのには不向き。一応、真・帝王神足拳からキャンセルで出せるが、技後の状況は不利。なお、この技は相手をすり抜ける効果を持つ。

●龍転身（後方）

龍転身（前方）と同様の性質を持つが、こちらは後方に進む。移動距離はバックステップとほぼ同じ。

●帝王漏尽拳

気合をため、小さな気弾を飛ばす。この技がヒットすると相手はその場でダウンし、強攻撃よりも若干多い量の体力を吸収する。ただし、回復するのは回復可能体力のみ。攻撃発生が遅く連続技に組み込めない上、ほかの飛び道具が出ていると出せないので使いにくい。

●帝王宿命拳

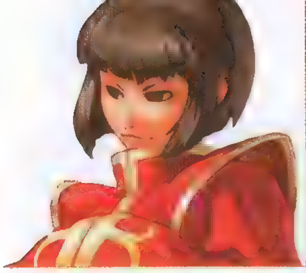
気の塊を飛ばす超必殺技。ボタンを押しっぱなしにしている間は弾が進み、ボタンを離した時点で判定が発生。ヒット数が多く、ガードされても距離が離れないので、相手を固めるのに役立つ。これをガードさせて、ジャンプ攻撃や→+Bなどでガードを崩すのが強力だ。なお、出始めから無敵時間はあるものの、発生前に切れてしまい、崇雷が攻撃をくらうと弾が消えるので注意。

●帝王龍声拳

龍のエフェクトが背後に現れ、火炎状の気を放つ。出始めから無敵時間はあるが、発生前に切れてしまうので、割り込みには不向き。しかし、ダメージが大きく強攻撃から連続技になる上、ヒット時は大きく吹き飛ばす。主に真・帝王神足拳や、ジャンプCからの連続技に。

●帝王逆鱗拳

弱攻撃からつながる発生の早さが魅力だが、無敵時間は皆無でリーチがあまりにも短く、初段が空中ヒットした場合は2発ほどしか当たらない。使う機会は少ない。



JIN CHONSHU

秦 崇秀

ジャンプ攻撃が強力な上、帝王空殺神眼拳による対空技の回避が可能で、空中戦で勝てば帝王天耳拳で追撃できるなど空中戦に強い崇秀。帝王宿命拳によるケズり＆攻めは、相手が一人になったときこそ真価を発揮するのだ。



全体的にリーチが短い崇秀は、地上戦が不得意。中でも最も長いのは遠距離立ちA。判定が強くスキも小さいので、メインのけん制となるが、ダメージは期待できない。接近戦では下段のしゃがみBから連続技を狙っていくのが基本となる。なお、しゃがみDは姿勢が低く、下方向に強くないジャンプ攻撃には対空として機能するぞ。

地上技が貧弱な分、ジャンプ攻撃は強力。地上の相手には下に強くめくりを狙えるジャンプD、空対空では横から上にかけて判定が大きいジャンプCが活躍するぞ。

■通常技

技名	ガード	ヒット数	補正	攻撃力1	攻撃力2	弾き値	ゲージ	キャンセル
近立ちA	立屈	2	有り	2/3	1/1	2	0/1	※1
遠立ちA	立屈	2	有り	2/3	1/1	2	0/2	
垂ジャA	立	1	有り	5/6	1/2	5	0/2	
前ジャA	立	1	有り	5/6	1/2	5	0/2	
後ジャA	立	1	有り	5/6	1/2	5	0/2	
しゃがみA	立屈	2	有り	2/3	1/1	2	0/1	※2
近立ちB	立屈	2	有り	2/3	1/1	2	0/1	※1
遠立ちB	立屈	2	有り	2/2	1/1	2	0/1	
垂ジャB	立	1	有り	5/6	1/2	5	0/2	
前ジャB	立	1	有り	5/6	1/2	5	0/2	
後ジャB	立	1	有り	5/6	1/2	5	0/2	
しゃがみB	屈	2	有り	2/3	1/1	2	0/1	※3

技名	ガード	ヒット数	補正	攻撃力1	攻撃力2	弾き値	ゲージ	キャンセル
近立ちC	立屈	2	有り	6/8	2/2	6	1/2	※1
遠立ちC	立屈	2	有り	7/8	2/2	7	1/4	
垂ジャC	立	1	有り	13/14	4/4	15	1/3	
前ジャC	立	1	有り	13/14	4/4	16	1/3	
後ジャC	立	1	有り	13/14	4/4	15	1/3	
しゃがみC	立屈	2	有り	6/7	2/2	6	1/2	特必超W
近立ちD	立屈	2	有り	6/7	2/2	6	1/2	特必超W
遠立ちD	立屈	2	有り	7/8	2/2	7	1/2	
垂ジャD	立	1	有り	13/14	4/4	15	1/3	
前ジャD	立	1	有り	13/14	4/4	15	1/3	
後ジャD	立	1	有り	13/14	4/4	15	1/3	
しゃがみD	屈	1	有り	12/13	4/4	12	1/3	特必超W

■通常投げ

技名	ガード	ヒット数	補正	攻撃力1	攻撃力2
発頭龍	地投	1	無し	18	6

■特殊技

技名	ガード	ヒット数	補正	攻撃力1	攻撃力2	ケズり値	弾き値	ゲージ	キャンセル
光輪殺	立	1	有り	10/12	3/4	0	10	2/6	
龍回頭	立屈	3	有り	4/6	1/2	0	4	2/2	
コンビネーションA(2発目)	立屈	1	有り	6/8	2/3	0	6	0/6	
コンビネーションA(3発目)	立屈	1	有り	6/8	2/3	0	4	0/4	
コンビネーションA(4発目)	立屈	1	有り	10/12	3/4	0	6	2/4	

■必殺技

技名	ガード	ヒット数	補正	攻撃力1	攻撃力2	ケズり値	弾き値	ゲージ	消費	キャンセル
帝王神足拳	立屈	1	有り	10/12	3/4	0	0	2/4		
→(成立後)	−	1	有り	6/−	2/−	−	−	0/4		
帝王天眼拳(A)	立屈	1	有り	10/12	3/4	1	6	0/6		
帝王天眼拳(C)	立屈	1	有り	12/14	4/4	1	8	0/6		
龍灯拳	立屈	1	有り	6/8	2/2	0	0	2/4		
→(成立後)	−	1	有り	6/−	1/−	−	−	0/0		
龍灯拳 幻滅	−	5	有り	4/−	1/−	−	−	0/0		
帝王天耳拳(A)	立屈	3	有り	4/6	1/2	1	4	2/2		超
帝王天耳拳(C)	立屈	5	有り	4/6	1/2	1	3	2/2		超
帝王神眼拳、帝王空殺神眼拳	−	−	−	−/−	−/−	−	−	0/−		
帝王神眼拳鋼落	立	1	有り	10/12	3/4	1	8	2/4		

■超必殺技

技名	ガード	ヒット数	補正	攻撃力1	攻撃力2	ケズり値	弾き値	消費	キャンセル
帝王漏尽拳、帝王空殺漏尽拳	立屈	1	有り	6/6	2/2	2	12	1	
帝王宿命拳	立屈	15	有り	5/6	1/2	1	2	1	
海龍照臨	立屈	1~	有り	9/10	3/3	1	4	2	

■備考
※1：2段目のみ特必超W
※2：1段目→しゃがみB、しゃがみCでキャンセル可/2段目→特必超W
※3：1段目→しゃがみCでキャンセル可/2段目→特必超W

発頭龍
近距離で←or→+CD同時押し



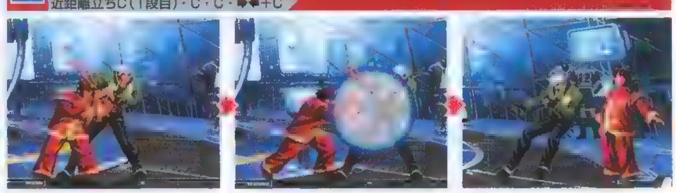
特殊 光輪殺
→+A



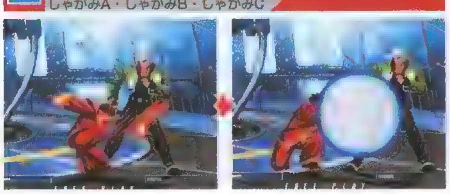
特殊 龍回頭
←+C



特殊 コンビネーションA
近距離立ちC(1段目)・C・C・→←+C



特殊 コンビネーションB
しゃがみA・しゃがみB・しゃがみC



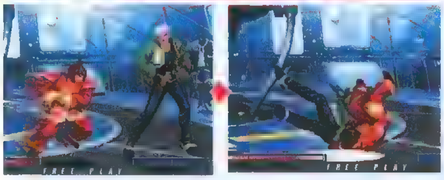
特殊 コンビネーションC
しゃがみA・しゃがみC



特殊 コンビネーションD
しゃがみB・しゃがみC



必殺 **帝王神足拳**
→→+AorC



必殺 **帝王天眼拳**
↓↘→+AorC



必殺 **帝王天耳拳**
→↓↘+AorC



必殺 **龍灯掌/龍灯掌・幻滅**
↓↘→+BorD/龍灯掌中に→↘↓↙←+BorD



必殺 **帝王神眼拳**
→↘↓↙←+AorBorC



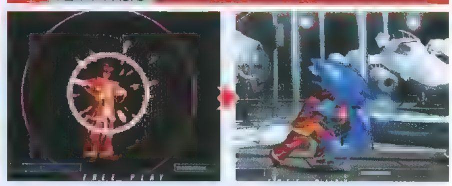
必殺 **帝王空殺神眼拳**
空中で→↘↓↙←+D



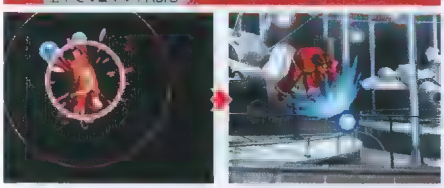
必殺 **帝王神眼拳鋼落**
B帝王神眼拳or帝王空殺神眼拳中に攻撃ボタン



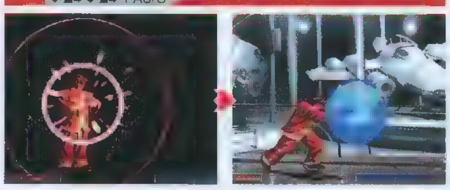
超必 **帝王漏尽拳**
↓↙←→+AorC



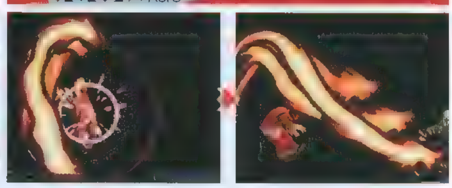
超必 **帝王空殺漏尽拳**
空中で↓↙←→+AorC



超必 **帝王宿命拳**
↓↘→↓↘→+AorC



超必 **海龍照臨**
↓↙←↙↓↘→+AorC



●通常投げ・特殊技

通常投げは受け身を取られてしまうが、画面端に向かって決めれば、ステップから強帝王天耳拳で追撃可能だ。→+Aは発生の早い中段攻撃。通常技キャンセルから出しても中段なのでガード崩しとして使えるほか、崇秀の技で最長のリーチを誇るので、けん制としても十分に強力だ。↘+Cは発生が早く弱攻撃から連続ヒットするが、ダウンを奪えず威力が小さいため、使いどころは少ない。↘とCをほぼ同時に入力しないと出ないので注意。コンビネーションAは4発目ガード時も若干不利な程度なので、常に出し切ってパワーゲージをためるといい。画面端で決めた後は強帝王天耳拳で追撃できる。コンビネーションBは3発目が当てにくいので、しゃがみB2段目でヒットを確認してダブルアサルトにつなぐのが賢明。下段のしゃがみBからしゃがみCにつなぐコンビネーションDは、連続技用に強力。2発目のリーチが短いので、密着状態で使おう。

●帝王神足拳

突進してのひじ打ちで、ヒット後は位置を入れ替えつつ投げる。弱と強の違いは突進距離で、強の方が長い。スキは小さいが、威力に欠けるのが難点。GCステップ後にパンチボタンを押すと、この技が暴発しやすいので注意。

●帝王天眼拳

横に回転する気弾を放つ。強の方が速度、ダメージに優れる。スキが非常に大きい上、高い位置を飛ぶため多くのキャラのしゃがみに当たらず、射出位置が遠いせいで、密着時は相手に当たらないなど、やや使いにくい。相手の跳び込みが届かない間合いでのみ使おう。

●帝王天耳拳

その場で上昇する多段攻撃。上方向に強い判定を持つが、無敵時間は無いため、対空として使うなら早めに出す必要がある。相打ちになった場合は、落ちてくる相手に対してさらに帝王天耳拳で追い打ちできることを忘れないように。何よりも特殊空中ヒット判定を持つ点が重要で、その発生の早さから、さまざまな場面で追い打ちとして使える。その際はヒット数が多く威力に優れる強で出すこと。

●龍灯掌/龍灯掌・幻滅

炎をまとった手で相手を捕獲し、宙に浮かせる打撃技。スキは小さいがリーチが短いので、しゃがみC1段目などヒットバックの小さい強攻撃からのみ連続技になる。ヒット後は龍灯掌・幻滅に派生可能で、合計ダメージは大きい。

●帝王神眼拳

姿を消して任意の場所へとワープする移動技。出現位置はボタンで決まり、Aはその場、Bは相手の頭上、Cは相手の背後へと出現。全体動作が若干大きいので、AやCをフェイントとして使うのは難しめ。相手の飛び道具に合わせるなど、接近手段としてBが使える程度だ。

●帝王空殺神眼拳

空中で姿を消し、相手の頭上へとワープする。対空技を回避する用途に使えるため、強力なジャンプ攻撃に絡めて使うことで、相手の対応を惑わせられる重要な技。

●帝王神眼拳鋼落

B帝王神眼拳、帝王空殺神眼拳で相手の頭上に出現し、降下する際に任意のタイミングで出せる追加技。空中から前転しつつ降下するこの技は、中段で下方向への判定が非常に強く、技中はレバーで若干の軌道制御ができる。高めに当てるとその後の状況が良くないので、なるべく低い位置で出そう。着地直前に当てれば大幅に有利となる。

●帝王漏尽拳

青い気の弾を飛ばす飛び道具。ヒット時自分の体力が若干回復するのが最大の特徴。相手の飛び道具を貫通するが、技中に攻撃を受けると弾が消えてしまう。弾が消えるまで動けないため、遠距離での使用は禁物だ。

●帝王空殺漏尽拳

空中から斜め下に向かって帝王漏尽拳を放つ。弾が発生するまで無敵な上、空中飛び道具ということもあって相手の対空技をつぶす目的で使っていける。パワーゲージに余裕がある際は跳び込みに交ぜていくといい。

●帝王宿命拳

自分の目の前に大きな気弾を発生させる飛び道具。弱と強の違いは出の早さで、使うのは連続技に組み込める弱のみで構わない。ガードされても全体力の一割半をケズり取る上、大きく有利な状況となるため、パワーゲージのある状況では積極的に出していこう。なお、画面端ではヒット時に強帝王天耳拳で追撃できる上、ガード時は距離が離れず通常投げを絡めた攻めが可能になる。

●海龍照臨

龍を呼び出して攻撃させる飛び道具。パワーゲージを2本消費する割に発生前に無敵が切れる上、攻撃を受けると判定が消えるなど、使いにくい。一応、帝王天耳拳をスーパーキャンセルすれば連続技になるが、その場合1ヒットしかせずダメージは期待できない。



ROCK HOWARD

ロック・ハワード

飛び道具、対空、中段攻撃、コマンド投げと一通りの必殺技がそろっているロック。リーチの短い通常技を、特殊技や必殺技で補って、攻めの突破口を開こう！　連続技も充実しているテクニカルキャラだぞ。

A　B　C　D

近距離立ち / 遠距離立ち / しゃがみ / 垂直ジャンプ / 斜めジャンプ



けん制は、通常技で一番リーチの長いしゃがみDが主力。キャンセルが可能なので、ガードされても次の攻撃の起点になる。これとしゃがみガードには当たらないが、ジャンプ防止になる遠距離立ちDで立ち回る。

接近戦は、下段のしゃがみBが優秀。攻撃発生が早く、連打が効く上にキャンセル可能。ほかには、近距離離立ちD→➡＋D→シャインナックルの連係が、起き攻めや反撃に使いやすい。ジャンプ攻撃は、空対空で使うなら横に長いB。跳び込みから地上連続技を狙うなら、斜め下に強いDを。

■通常技

技名	ガード	ヒット数	補正	攻撃力1	攻撃力2	弾き値	ゲージ	キャンセル
近立ちA	立屈	1	有り	4/5	1/2	4	0/2	連必超W
遠立ちA	立屈	1	有り	3/4	1/2	4	0/2	連必超W
垂ジャA	立	1	有り	5/6	1/2	5	0/2	
前ジャA	立	1	有り	5/6	1/2	5	0/2	
後ジャA	立	1	有り	5/6	1/2	5	0/2	
しゃがみA	立屈	1	有り	3/4	1/2	4	0/2	連必超W
近立ちB	立屈	1	有り	3/4	1/2	4	0/2	必超W
遠立ちB	立屈	1	有り	4/3	1/2	4	0/2	
垂ジャB	立	1	有り	5/6	1/2	5	0/2	
前ジャB	立	1	有り	5/6	1/2	5	0/2	
後ジャB	立	1	有り	5/6	1/2	5	0/2	
しゃがみB	屈	1	有り	3/4	1/2	4	0/2	連必超W

技名	ガード	ヒット数	補正	攻撃力1	攻撃力2	弾き値	ゲージ	キャンセル
近立ちC	立屈	1	有り	12/13	3/4	12	1/3	必超W
遠立ちC	立屈	1	有り	13/14	3/4	14	1/3	必超W
垂ジャC	立	1	有り	13/14	3/4	15	1/3	
前ジャC	立	1	有り	13/14	3/4	15	1/3	
後ジャC	立	1	有り	13/14	3/4	15	1/3	
しゃがみC	立屈	1	有り	11/12	3/4	12	1/3	必超W
近立ちD	立屈	1	有り	12/13	3/4	12	1/3	必超W
遠立ちD	立屈	1	有り	13/14	3/4	14	1/3	必超
垂ジャD	立	1	有り	13/14	3/4	15	1/3	
前ジャD	立	1	有り	13/14	3/4	15	1/3	
後ジャD	立	1	有り	13/14	3/4	15	1/3	
しゃがみD	屈	1	有り	12/13	3/4	12	1/3	必超W

■通常投げ

技名	ガード	ヒット数	補正	攻撃力1	攻撃力2
虚空閃	地投	1	無し	18	6

■特殊技

技名	ガード	ヒット数	補正	攻撃力1	攻撃力2	ケズり値	弾き値	ゲージ	キャンセル
上段避け攻撃	立屈	1	有り	9/10	3/4	0	4	1/4	必超W
下段避け攻撃	立屈	1	有り	9/10	3/4	0	4	1/4	※1
コンビネーション	立	1	有り	8/9	2/3	0	4	1/4	必超

■必殺技

技名	ガード	ヒット数	補正	攻撃力1	攻撃力2	ケズり値	弾き値	ゲージ	消費	キャンセル
烈風拳	立屈	1	有り	10/11	3/4	1	8	0/4		
ダブル烈風拳（1段目）	立屈	1	有り	8/9	2/2	1	8	0/4		
→（2段目）	立屈	1	有り	12/13	4/5	1	9	0/4		
ライジングタックル（A・1段目）	立屈	1	有り	12/14	2/3	2	10	3/4		
→（2～5段目）	立屈	2	有り	3 4	1/1	1	6	0/2		超
ライジングタックル（C・1段目）	立屈	1	有り	12/14	2/3	2	10	3/4		
→（2～7段目）	立屈	3	有り	3/4	1/1	1	6	0/2		超
ハートエッジ（A）	立屈	1	有り	10/12	3/4	2	10	2/4		
ハードエッジ（C・1段目）	立屈	1	有り	12 13	4/5	2	10	2 4		超
→（2段目）	立屈	1	有り	8/9	2/3	1	6	0/4		
レイジラン・TYPE「ダンク」	立	1	有り	14/15	4/5	2	10	2/4		
レイジラン・TYPE「シフト」	－	－	－	－/－	－/－	－	－	0/－		
真空投げ	地投	1	有り	10/－	5/－	－	－	3/4		
ブレーキング	－	－	－	－/－	－/－	－	－	3/－		
羅刹	立屈	1	有り	10/－	2/－	－	－	0/2		
クラックカウンター・上段	－	1	有り	－/－	－/－	－	－	2/3		
クラックカウンター・上段（当て身成立）	立屈	1	有り	14/15	4/5	2	8	2/4		
クラックカウンター・下段	－	1	有り	－/－	－/－	－	－	2/3		
クラックカウンター・下段（当て身成立）	立屈	1	有り	15/16	4/5	2	8	2/4		

■超必殺技

技名	ガード	ヒット数	補正	攻撃力1	攻撃力2	ケズり値	弾き値	消費	キャンセル
レイジングストーム（A）	立屈	1	有り	30 32	10/11	9	30	1	
レイジングストーム（C）	立屈	6	有り	9/10	2/3	2	8	1	
シャインナックル（B）	立屈	5	有り	7/8	2/3	2	8	1	
シャインナックル（D）	立屈	1	有り	7/8	2/3	2	8	2	
→（ヒット時派生・1段目）	立屈	1	有り	13/14	3/4	3	10		
→（ヒット時派生・2段目）	立屈	1	有り	10/11	1/1	2	10		
→（ヒット時派生・3～10段目）	立屈	8	有り	4/5	1/1	1	6		
デッドリーレイブ・ネオ	立屈	1	有り	4/5	1/2	1	5	3	
→（2～9段目）	立屈	1	有り	6/7	2/3	1	4		
→（フィニッシュ）	立屈	1	無し	24/25	8/9	3	8		

●備考
※1：空キャンセルのみ必超W

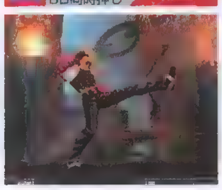
虚空閃
近距離で←or N or →＋CD同時押し



特殊 上段避け攻撃
AC同時押し



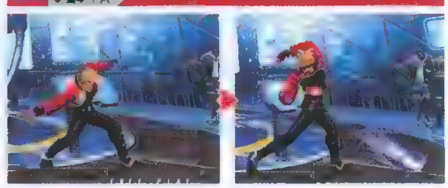
特殊 下段避け攻撃
BD同時押し



特殊 コンビネーション
近距離立ちD・→＋D



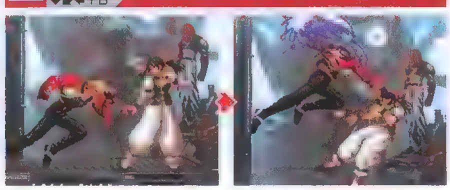
必殺 烈風拳
↓↘→＋A



必殺 ダブル烈風拳
↓↘→＋C



必殺 レイジラン・TYPE「ダンク」
↓↙←＋B



必殺 レイジラン・TYPE「シフト」
↓↙←＋D



必殺 クラックカウンター・上段
↓↘→+B



必殺 クラックカウンター・下段
↓↘→+D



必殺 ハードエッジ
↓↙←+AorC



必殺 真空投げ/ブレーキング/羅刹
近距離でレバー1回転+C/真空投げ中にAB同時押し/ブレーキング後ボタン押しっぱなしで離す



必殺 ライジングタックル
↓タメ↑+AorC



超必 シャインナックル
↓↘→↓↘→+BorD



超必 レイジングストーム
↓↘→↓↘→+AorC



超必 デッドリーレイブ・ネオ
→↘↓↙←→+A・A・A・B・B・C・C・D・D・↓↙←+C



●通常投げ・特殊技

特殊技のAC同時押しとBD同時押しは、どちらも前進しながら攻撃するのでリーチが長い。前者はその名の通り上段を避けつつ攻撃する肘打ち。キャンセル可能で、必殺技につなげられる。一方、後者は下段を避けつつ攻撃する回し蹴り。特筆すべきは、中段攻撃でヒットorガードされても有利な点。なお、BD同時押しは攻撃発生前に必殺技などでキャンセル可能。BD同時押し→真空投げとキャンセルすれば、少し前進しながら狙える。

●烈風拳

地面を這う飛び道具。スキがやや大きく跳び込まれると危険。特に、ジャンプ軌道の低い相手には控えた方がいい。それ以外には遠距離のけん制に役立つ。

●ダブル烈風拳

目の前に衝撃波の渦を作り、その後にその衝撃波が地面を疾走する飛び道具。渦の部分にも攻撃判定があるため、密着状態で出せば2ヒットする。また、渦の部分で相手の飛び道具を消しつつ、衝撃波を飛ばせる。

●レイジラン・TYPE「ダンク」

勢いよく走ってから、小さくジャンプしつつ拳でたたき付ける技。走る距離は画面1/3程度。走り中に相手が近くに居ると攻撃に移行し、相手が近くに居ない場合は走る動作だけで終了する。打撃部分は中段攻撃でヒットすればダウンを奪える。また、ガードされてもほぼ五分の状況となり、反撃は受けない。

●レイジラン・TYPE「シフト」

こちらは走って相手の裏に回り込む。走り中に相手が近くに居ると裏に回り、相手が居ない場合は走る動作のみで終了。最大の特徴は、硬直を真空投げでキャンセルできる点。これを利用すれば、距離が離れていてもスムーズに投げを決められる。

●クラックカウンター・上段

当て身技。ジャンプ攻撃と攻撃位置の高い必殺技を当て身でき、成功するとテリーのクラックシュートのような技を出す。発生直後は当て身判定が無いので、やや早めに出すのが基本。なお、クラックシュート部分は中段。ガードされることもあるがスキは小さい。

●クラックカウンター・下段

当て身技。こちらは下段攻撃を当て身することが可能。成立後に出る反撃技の性能は、クラックカウンター・上段とほぼ同じで、中段属性でスキが小さい。

●ハードエッジ

ひじを突き出しながら突進する技。突進の後半部分は攻撃判定が無く、見た目以上にリーチは短い。なお、強はひじ→掌打という2段技になる。弱強どちらもガードされると反撃を受ける。弱のみスーパーキャンセル可能。

●真空投げ/ブレーキング/羅刹

両腕のひねりだけで、簡単に相手を投げ飛ばすコマンド投げ。投げた瞬間にダメージを与える。通常投げより間合いは広く、その後の追撃を合わせればダメージは大きい。ブレーキングは、真空投げ後の硬直をキャンセルする動作。これを利用すれば、吹き飛んだ相手に追撃が可能。羅刹は真空投げ後にのみ出せる追撃技。威力が低いので、ブレーキングから追撃した方がいいだろう。

●ライジングタックル

体をひねって逆さになり、回転しながら上方に攻撃する対空系必殺技。弱は発生から足元が無敵。一方、強は上半身に無敵がある。実戦では、強が信頼できる対空になる。なお、1段目はスーパーキャンセル可能。

●シャインナックル

気を帯びた拳を前方に突き出しながら、高速で突進する超必殺技。無敵時間は一切無いものの、攻撃発生が早く威力は高い。連続技に組み込むのが一般的だ。

なお、強は突進した後にライジングタックルへ派生する。パワーゲージを2本消費する分、威力はさらに高め。

●レイジングストーム

両手で地面をたたき、真上に衝撃波を吹き上げる技。弱は単発技で、上方向への判定が強いため、早めに出せば対空技になる。一方、強は多段技でタメが可能。無敵時間は無いがヒット後に追撃できるのが特徴。連続技に組み込めば、大ダメージを与えられるぞ。

●デッドリーレイブ・ネオ

前進しながら初段は拳で攻撃し、ボタンの追加入力で続けて攻撃を行なう技。移動距離は大体画面の半分。発生の瞬間に一瞬無敵があり、攻撃発生が非常に早いため、弱攻撃から連続ヒットする。ただし、攻撃発生と同時に無敵が無くなるため、割り込みには不向き。なお、2～8段目で追加入力を止めるとほぼ五分、9段目で止めると有利。その後、近距離立ちC→ダブルアサルトと決められる。10段目の威力が高いので、ダメージに重点を置く場合、最後まで追加入力をした方がいい。



HOTARU FUTABA

双葉 ほたる

通常技のリーチが全体的に短いのでけん制合戦は苦手だが、燕雲十六手の構えと裏燕の構えを利用した接近戦でのラッシュは他を圧倒する。弱発気掌やタクティカルステップとランを利用して、相手の懐に入り込もう。



しゃがみBは発生の早い下段攻撃で、連打キャンセルでしゃがみAにつなげられるので、連続技や連係の始動に使おう。

ジャンプCは攻撃発生が早い上に横方向へ強力な判定を持つため、空対空に使用する。相手のジャンプに素早く反応して使うといいぞ。ジャンプDは下方向へ強い判定があり、跳び込み時に使用する技に最適。めくり判定も大きく、相手のガード方向を揺さぶるのに便利だ。なお、空中コンビネーションでジャンプA→ジャンプC、ジャンプB→ジャンプCと連係できる。

天落投
近距離で←orNor→＋CD同時押し



反転投
空中・近距離でCD同時押し



特殊 穿撃蹴
→＋B



■通常技

技名	ガード	ヒット数	補正	攻撃力1	攻撃力2	弾き値	ゲージ	キャンセル
近立ちA	立屈	1	有り	2/4	1/2	4	0/2	※1
遠立ちA	立屈	1	有り	2/3	1/2	4	0/2	※2
垂ジャA	立	1	有り	4/5	1/2	5	0/2	※3
前ジャA	立	1	有り	4/5	1/2	5	0/2	※3
後ジャA	立	1	有り	4/5	1/2	5	0/2	特必
しゃがみA	立屈	1	有り	2/3	1/2	4	0/2	連特必超W
近立ちB	立屈	1	有り	3/4	1/2	4	0/2	特必超W
遠立ちB	屈	1	有り	4/6	1/2	4	0/2	特必超W
垂ジャB	立	1	有り	4/5	1/2	5	0/2	※3
前ジャB	立	1	有り	4/5	1/2	5	0/2	※3
後ジャB	立	1	有り	4/5	1/2	5	0/2	特必
しゃがみB	屈	1	有り	2/3	1/2	4	0/2	※4

技名	ガード	ヒット数	補正	攻撃力1	攻撃力2	弾き値	ゲージ	キャンセル
近立ちC	立屈	1	有り	10/12	3/4	12	1 2	特必超W
遠立ちC	立屈	1	有り	12/13	3/4	14	1/2	特必超W
垂ジャC	立	1	有り	13/14	3/4	15	1/2	
前ジャC	立	1	有り	13/14	3/4	15	1/2	
後ジャC	立	1	有り	13/14	3/4	15	1/2	
しゃがみC	立屈	1	有り	10/11	3/4	12	1/2	特必超W
近立ちD	立屈	1	有り	9/10	2/3	12	1 2	特必超W
遠立ちD	立屈	1	有り	14/16	3/4	14	1/2	W
垂ジャD	立	1	有り	10/11	2/3	15	1 2	特必
前ジャD	立	1	有り	10/11	2/3	15	1/2	特必
後ジャD	立	1	有り	10/11	2/3	15	1 2	特必
しゃがみD	屈	1	有り	12/13	3/4	12	1/2	特必超W

■通常投げ

技名	ガード	ヒット数	補正	攻撃力1	攻撃力2
天落投	地投	1	無し	18	6

技名	ガード	ヒット数	補正	攻撃力1	攻撃力2
反転投	空投	1	有り	20	10

■特殊技

技名	ガード	ヒット数	補正	攻撃力1	攻撃力2	ケズり値	弾き値	ゲージ	キャンセル
穿撃蹴	立屈	1	有り	14/20	4/5	0	4	1/4	
穿撃蹴（キャンセル版）	立屈	1	有り	6/16	2/5	0	4	1/2	必超W
旋撃手	立屈	1	有り	6/7	2/3	0	4	1/2	※5
高蹴打	立屈	1	有り	6/7	2/3	0	4	1/4	必

■必殺技

技名	ガード	ヒット数	補正	攻撃力1	攻撃力2	ケズり値	弾き値	ゲージ	消費	キャンセル
発気掌	立屈	1	有り	8/9	3/4	2	9	0/4		
転身翔（A）	立屈	2	有り	8/9	2/3	2	10	3/4		
転身翔（C）	立屈	7	有り	5/8	1/2	1	6	1/2		
連撃蹴（1段目）	立屈	1	有り	11/14	3/4	1	6	1/2		
→（2段目）	立屈	1	有り	10/11	3/4	1	6	1/4		
虎尾脚（B、D）	立屈	1	有り	7/16	2/5	3	16	2/2		
ブレーキング（虎尾脚、燕尾脚）	－	－	－	－/－	－/－	－	－	1/－		
双掌進（A・1〜4段目）	立屈	4	有り	2/3	1/2	1	2	2/1		
→（5段目）	立屈	1	有り	8/12	1/3	1	10	0/1		
双掌進（C・1〜5段目）	立屈	5	有り	3/4	1/2	1	2	2/1		
→（6段目）	立屈	1	有り	15/16	3/5	1	10	0/1		
ブレーキング（双掌進）	－	－	－	－/－	－/－	－	－	2/－		
斜上腿	地投	－	有り	－/－	－/－	－	－	3/－		※6
→（投げ成立）	－	3	有り	2/－	1/－	－	－	0/3		
ブレーキング（斜上腿）	地投	－	有り	－/－	－/－	－	－	2/－		
→（投げ成立）	－	2	有り	3/－	0/－	－	－	2/4		
燕雲十六手の構え、裏燕の構え	－	－	－	－/－	－/－	－	－	0/－		※7
単掌進（1、2段目）	立屈	2	有り	3/4	1/2	1	2	1/1		
→（3段目）	立屈	1	有り	8/12	1/3	1	10	0/1		
燕雲下爪	屈	1	有り	4/5	1/3	1	1	1/1		※8
燕頷双掌打（1段目）	立屈	1	有り	12/14	4/5	1	10	1/1		
→（2段目）	立屈	1	有り	13/16	4/5	1	10	1/1		
流燕旋脚	立	1	有り	18/20	6/7	1	10	2/2		
前掃燕舞（1段目）	立屈	1	有り	10/12	3/4	1	10	1/1		
→（2段目）	屈	1	有り	11/14	3/4	1	10	1/1		
旋回燕（B）	立屈	1	有り	10/11	3/4	2	16	3/4		※6
旋回燕（D）	立屈	3	有り	5/6	2/2	1	6	3/2		※6
燕龍蟠打	立屈	3	有り	3/4	1/2	1	2	1/1		
燕刃脚	屈	1	有り	4/6	1/2	0	4	1/2		必
背撃手	立屈	1	有り	5/7	2/3	1	4	1/4		※9
燕尾脚	立屈	1	有り	12/15	4/5	2	12	1/1		
背身天落投	地投	1	有り	16/－	6/－	－	－	0/1		
裏燕流舞	立	1	有り	22/28	7/9	3	20	2/3		
燕雲十六手の構え解除、裏燕の構え解除	－	－	－	－/－	－/－	－	－	0/－		

■超必殺技

技名	ガード	ヒット数	補正	攻撃力1	攻撃力2	ケズり値	弾き値	消費	キャンセル
天翔乱姫（B・1〜4段目）（D・1〜3段目）	立屈	4、3	有り	3/8	1/4	1	4	1	
→（B・5段目）（D・4段目）	立屈	1	有り	－/－	－/－	－	20		
→（成立時）	－	－	有り	28/－	9/－	－	－		
双掌天蓮華（1〜20段目）	立屈	20	無し	1/3	0/0	1	1	2	
→（21段目）	立屈	1	無し	12/36	12/24	2	20		

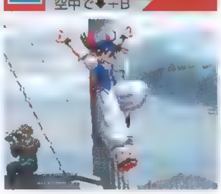
●備考

※1：連特必超W。しゃがみBでもキャンセル可
※2　連特必超W。遠距離立ちBでもキャンセル可
※3　特必。ジャンプCでもキャンセル可
※4　特必超W。しゃがみA、遠距離立ちBでもキャンセル可
※5　W。双掌天蓮華でもキャンセル可
※6　連撃蹴でのみキャンセル可
※7　燕雲十六手の構えは天翔乱姫、裏燕の構えは双掌天蓮華でのみキャンセル可
※8　流燕旋脚、燕頷双掌打、天翔乱姫でキャンセル可
※9　燕尾脚、双掌天蓮華でキャンセル可

特殊 旋撃手
↘＋C



特殊 高蹴打
空中で↓＋B



必殺 発気掌
↓↘→＋AorC



必殺 転身翔
→↓↘＋AorC



必殺 斜上腿／ブレーキング
近距離で←↙↓↘→＋BorD／強斜上腿中にAB同時押し



必殺 双掌進／ブレーキング
↓↙←＋AorC／双掌進中にAB同時押し



必殺 虎尾脚／ブレーキング
↓↙←＋BorD／虎尾脚中にAB同時押し



必殺 燕雲十六手の構え／構え解除
↓＋AC同時押し／構え中に←←



必殺 単掌進
燕雲十六手の構え中にA



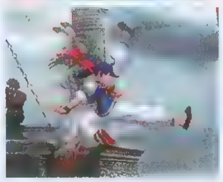
必殺 燕雲下爪
燕雲十六手の構え中にB



必殺 燕顎双掌打
燕雲十六手の構え中にC・A



必殺 流燕旋脚
燕雲十六手の構え中にD



必殺 旋回燕
燕雲十六手の構え中に↑＋BorD



必殺 前掃燕舞
燕雲十六手の構え中に↓＋D・→＋B



●燕雲十六手の構え中に出せる技

燕雲十六手の構え



- 単掌進（A）
- 燕雲下爪（B）
- 燕顎双掌打（C・A）
- 流燕旋脚（D）
- 前掃燕舞（↑＋BorD）
- 旋回燕（↓＋D・→＋B）

燕雲十六手の構えに移行できる技

穿撃蹴、燕龍盤打

備考…構え中→→でステップが可能。燕雲下爪のみ技後も構えが維持される。

●通常投げ・特殊技
通常投げは至近距離でダウンを奪え、その後起き上がりを攻められる。→＋Bはヒットさせると相手を吹き飛ばし、直接燕雲十六手の構えに移行。片足を上げる動作中にガードポイントがある。キャンセル版は性能が変わり、攻撃発生が早く弱攻撃から連続ヒット。ダウンしないがキャンセルがかけられるようになる。↙＋Cはしゃがみ Cと同モーションの技で、技後は裏燕の構えへと移行。攻撃発生が早く、弱攻撃から連続ヒットする。なお、直接キャンセルは無理だが双掌天蓮華のみ出せ、昇りジャンプ攻撃への派生も可能となっている。

●発気掌
掌から前方に気弾を飛ばす。弱は発生が遅くスキが大きめだが、弾速が非常に緩やか。気弾を追いかけながら攻められる。強は弱に比べて攻撃発生、弾速が速い。飛び道具の撃ち合いになりそうな場合はこちらを。なお、強攻撃キャンセルから連続ヒットする。

●転身翔
回転しながら斜め上へ飛翔しつつ攻撃する技。弱は2ヒット技で攻撃が発生するまで足元に無敵時間がある。相打ちになることも多いが、相手の地上連係への割り込みに有効。強は無敵時間が無く、割り込みには不向き。虎尾脚や燕尾脚のブレーキング後に、浮いた相手への追撃として活用しよう。ガードされるとスキが大きいので注意。

●斜上腿/ブレーキング
相手の体を駆け昇るコマンド投げ。技中にキャンセルして連撃蹴を出せば連続ヒットする。強のみブレーキングでき、成功時は相手の背後に回り裏燕の構えへ移行。相手を画面端に追い込んでブレーキングを成功させれば、構えから背撃手～燕尾脚と連続ヒットさせられる。ブレーキングは斜上腿入力後に即AB同時押しのタイミング。かなり難しいので練習あるのみだ。

●双掌進/ブレーキング
両手を広げて前方に突進する連続攻撃。弱は攻撃発生が早く、弱攻撃から連続技になる。ブレーキングのタイミングはコマンド入力後すぐ。成功すると攻撃を出さずに裏燕の構えに移行する。強は攻撃発生が弱より若干遅いが、強攻撃から連続技に組み込める。ブレーキングのタイミングは弱より遅く、同様に攻撃判定が発生する直前に裏燕の構えへと移行。なお、弱強ともにガードされてもGCステップされない限り反撃を受けない。

●虎尾脚/ブレーキング
気をまとった蹴り上げる技。相手の飛び道具に青い気の部分をぶつければ、跳ね返す特徴を持つ。弱は強攻撃から連続ヒット、強は発生が遅く連続技には組み込みにくい。攻撃がヒットした瞬間にAB同時押しでブレーキングでき、成功時はやられ判定を残したまま相手を浮かすことが可能。また、ガードされた場合もブレーキングをしておけば、有利な状況を作れる。

●燕雲十六手の構え/構え解除
両腕を大きく広げ、非常に低い姿勢で構えを取る。レバーで左右に移動できるほか→→でステップ、←←で構え解除が可能。ほかの6種の派生技へ移行できる。

●単掌進
前方に突進しつつ片手で攻撃する、燕雲十六手の構え専用の派生技。燕龍盤打をガードされた後の割り込みつぶしに利用しよう。ガードされても技後の状況は有利。

●燕雲下爪
下段判定の発生の早い蹴り技で、ヒット後も構えを維持。流燕旋脚、燕顎双掌打、天翔乱姫へ派生可能だ。

●燕顎双掌打
燕雲十六手の構えから派生できる技で、前方に突進しつつ両腕で2回連続攻撃を仕掛ける。攻撃発生は遅くガードされたときのスキが大きめ。

●流燕旋脚
カカト落としを繰り出す中段技。攻撃発生は遅いが、ヒット後は有利な状況になるため、画面中央では攻勢を維持、画面端ではしゃがみAからの連続技を決めよう。

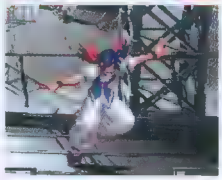
●旋回燕
前方宙返りしつつの蹴り。弱は下半身に無敵時間があり、横方向へリーチが長い。構えを利用したラッシュ中に打点の低い攻撃で暴れるような相手に出そう。一方強は上半身無敵があり、真上へ飛び跳ねつつ攻撃する。姿勢の低さと無敵時間を利用すれば、燕雲十六手の構え→強旋回燕と素早く移行することで対空となる。なお､ヒットor空振り問わず､キャンセルして連撃蹴へ移行可能。

●前掃燕舞
足払い→横蹴りの連係を繰り出す下段技。↓＋Dはガードされても距離が離れやすいので燕龍盤打後に使おう。素早く入力すれば、燕龍盤打から連続ヒットする。

必殺 **裏燕の構え／構え解除**
燕雲十六手の構え中に←+BD同時押し／構え中に←←



必殺 **燕龍盤打**
裏燕の構え中にA



必殺 **燕刃脚**
裏燕の構え中にB



必殺 **燕尾脚／ブレーキング**
裏燕の構え中にD／燕尾脚中にAB同時押し



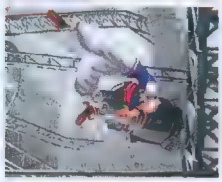
必殺 **背撃手**
裏燕の構え中にC



必殺 **背身天落投**
裏燕の構え中にCD同時押し



必殺 **裏燕流舞**
裏燕の構え中に→→+BD同時押し



●裏燕の構え中に出せる技

裏燕の構え



- 燕龍盤打(A)
- 燕刃脚(B)
- 背撃手(C)
- 燕尾脚(D)
- 背身天落投(CD)
- 裏燕流舞(→→+BD)

裏燕の構えに移行できる技
旋撃手、双掌進ブレーキング、斜上腿ブレーキング

備考…構え中→→でステップが可能。

必殺 **連撃蹴**
空中で↓↙←+BorD



超必 **天翔乱姫**
↓↘→↓↘→+BorD



超必 **双掌天蓮華**
↓↘→↓↘→+AorC



●裏燕の構え/構え解除

↖+Cや燕雲十六手の構えから追加コマンドを入力するなどの操作が必要となる、通常状態から直接移行できない特殊な構え。相手に背を向けるモーションを取り、ここからは6種の派生技を出すことができる。→→でステップ、←←で構えを解除し通常状態に戻ることが可能。また、この構えからは双掌天蓮華へも派生可能だ。

●燕龍盤打

裏燕の構えから燕雲十六手の構えに移行する突進技。ガードされても有利な状況を維持できるので、相手の割り込みを燕雲十六手の構えからの派生技でつぶせるぞ。

●燕刃脚

下段判定の前蹴りを繰り出す。通常状態時に出せる必殺技でキャンセルすることが可能だ。

●燕尾脚/ブレーキング

裏燕の構えから派生する蹴り技で、相手を空中へ蹴り上げる効果がある。ヒットした瞬間にAB同時押しでブレーキングでき、成功すれば浮かせた相手に追撃可能だ。↖+Cや背撃手から連続ヒットするので、構えを利用した連続技の中継に使おう。

●背撃手

背を向けたまま手刀で攻撃する技で、技後も裏燕の構えを維持する。↖+Cを近めでヒットさせたときに派生すれば連続ヒットするため、近距離時は連続技に組み込んでいくのが得策だ。当てたときは燕尾脚、双掌天蓮華でのみキャンセルできることも覚えておこう。

●背身天落投

裏燕の構えから出せる専用の投げ技。通常投げの天落投と同じモーションで相手を地面にたたき付けるため、決めた後は起き攻め可能。投げ抜け可能なのが残念だが、構え中に相手のガードを崩すのに重宝する。

●裏燕流舞

前方に大きくジャンプし、そのまま相手を踏み付けるようにジャンプキックで攻撃する技。かなりの距離を移動するため攻撃をヒットさせるのは難しい。構えながら相手との間合いを取りたいときに使おう。

●連撃蹴

空中から斜め下方に急降下し、連続蹴りを放つ。弱より強の方が緩やかな角度で落下するため、より遠くへ着地できる。2段目までガードされるとGCステップなどから反撃を受けてしまうが、高度、位置を調整して1段目だけを当てて着地できれば、かなり有利な状況を作り出せる。空中からの奇襲に使えるほか、弱旋回燕や斜上腿からの連続技にも使える。

●天翔乱姫

サマーソルトキックで宙に舞った後、急降下の膝蹴りがヒットすると相手に馬乗りになって攻撃する超必殺技。パワーゲージを1本消費することにより出せる。弱は足元に無敵時間があり、地上戦での割り込みに役立つ。そのほか、空中ヒットさせても全段ヒットする性質を利用し、空中連続技の締めにも利用可能。また、リーチは短いが発生が早く、弱攻撃から連続ヒットする。一方強は発生が遅く、地上での連続技には組み込みづらい。攻撃発生後まで全身無敵時間があるため、割り込みに活用できる。なお、弱の方が若干威力が高い。

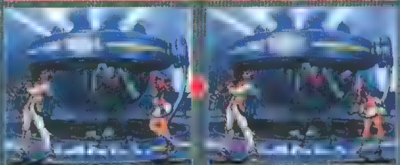
●双掌天蓮華

双掌進のように前方に突進した後、相手を多段ヒットする転身翔で浮かせてから急降下の膝蹴りで締める、パワーゲージを2本消費する超必殺技。強攻撃から連続ヒットする上に攻撃発生後まで弱は足元、強は上半身に無敵時間がある。連続技からこちらの起き上がり時までさまざまな局面で活躍する技だ。パワーゲージを2本消費する超必殺技にしてはダメージは小さいものの、補正がかからないので安定したダメージを与えられる。

特殊演出登場シーン紹介 part1

特定のキャラ同士を先鋒として闘わせた際に発生する特殊演出。飛ばさずに見るべし。

ユウキ vs. アイ



別のチームに分かれ、相まみえるユウキとアイ。ユウキがアイに言う「はぶてんなよ」というのは広島弁で、「すねるなよ」のこと。

京 vs. 庵



互いの炎を激しく交差させ、闘いに臨む京と庵。たとえ戦いの舞台が変わろうとも、二人の因縁は終わらない。

K' vs. 京



うつむきながら京に対し「てめぇの面見てるとむかつくんだよ」と言い放つK'。果たしてK'の勝利はなるか？

K' vs. 庵



[illegible]中に無いとばかりに、特に反応を示さず。

シェルミー vs. 男前キャラ（※1）



[illegible]るシェルミー。男前指定のキャラ限定の特殊演出だ。

テリー vs. ギース



不倶戴天の敵、ギースを前に静かに闘志を燃やすテリー。対するギースは、腕を組み肩で笑った後、首を振って挑発する。

テリー vs. ロック



「手加減無しだぜ」と意気込むロック。「ヘイ！ ルーキー!!」と返すテリーは、ロックの成長を楽しんでるかのようだ。

舞 vs. ナコルル①



大和撫子つながりなのか、舞とナコルルの対戦時は2タイプの登場演出がランダムでどちらか適用される。一つ目は舞が挑発。

舞 vs. ナコルル②



二つ目は「KOF」シリーズでもおなじみの着物から戦闘着への早変わり。ナコルルのリアクションはどちらのパターンも同じ。

キム vs. 悪人キャラ（※2）



[illegible]ム。キラーンと光る目が、普段のキムとは対照的。

ギース vs. タン（※3）



かつて師であったタンに「You can't escape from death.」と罵倒するギース。タンはそんなギースに何を思うのか。

ギース vs. ロック



[illegible]関係で実現不可能な、夢の親子[illegible]

タン vs. テリー



テリーに向かい、武道家らしく一礼をするタン。対するテリーは[illegible]って、なぜか普段通り。この二人に何があったのだろうか。

崇秀 vs. タン



年上、年下、性別問わず、挑発的な発言が目立つ秦兄弟だが、弟の崇秀はタンに対してのみ一礼する。対するタンは……アレ？

Mr.カラテ vs. ロバート



極限流の龍虎が「NBC」の舞台で相まみえる。友にして最大のライバルという関係の二人の、勝負の行く末やいかに。

二代目Mr.カラテ vs. Mr.BIG（※4）



[illegible]に喜のMr.BIGは負けじと「昔のようにはいかんぞ!!」と切り返す。

Mr.BIG vs. ギース



「No.1は、一人で十分だ！」と気合い十分のMr.BIG。サウスタウンの覇権を握るのは、ギースかそれともMr.BIGか。

※1：男前指定のキャラはユウキ、京、庵、K'、テリー、キム、ロック、アスラ、楓、守矢、ミズチの計11人。
※2：悪人指定のキャラは庵、キム、ギース、Mr.BIG、幻十郎、マーズ、ミズチ、獅子王、真・獅子王、NEO-DIO、グッドマンの計11人。
※3：ギースはタンに向かって必ず「You can't escape from death.」と喋るのだが、このセリフはほかのキャラにもランダムで喋ることがある。
※4：ロバートに対してもMr.BIGは同じリアクションをする。



Mr. KARATE

二代目Mr.カラテ

ガードを崩す手段が通常投げと➡＋Aしか無いため、攻めは不得意。だが、虎咆をはじめとした防御面に秀でた必殺技を活用すれば、堅固な守りを築けるキャラクター。天地上下の構えからの武力乱舞を確実に出せるよう練習しよう。

A　B　C　D

近距離立ち
遠距離立ち
しゃがみ
垂直ジャンプ
斜めジャンプ



しゃがみBは発生の早い下段攻撃なので連続技の始動に使用していこう。スキが小さく、ここからは目押しでしゃがみAやしゃがみCにつなげられる。遠距離立ちB、しゃがみDはリーチが長く、中間距離でのけん制に使用していく。しゃがみCは上方向に強い判定を持つので、対空迎撃に利用できるのがうれしい。また攻撃発生が早いので連続技の始動にも使える。

ジャンプCはわずかにめくり判定を持つので近距離での跳び込みに、ジャンプDは中間距離からの跳び込みに使う。

■通常技

技名	ガード	ヒット数	補正	攻撃力1	攻撃力2	弾き値	ゲージ	キャンセル
近立ちA	立屈	1	有り	4/5	1/2	4	0/2	連特必超W
遠立ちA	立屈	1	有り	5/6	1/2	5	0/2	
垂ジャA	立	1	有り	5/6	1/2	5	0/2	
前ジャA	立	1	有り	5/6	1/2	5	0/2	
後ジャA	立	1	有り	5/6	1/2	5	0/2	
しゃがみA	立屈	1	有り	4/5	1/2	4	0/2	連特必超W
近立ちB	立屈	1	有り	4/5	1/2	4	0/2	連必超
遠立ちB	立屈	1	有り	4/5	1/2	3	0/2	
垂ジャB	立	1	有り	5/6	1/2	5	0/2	
前ジャB	立	1	有り	5/6	1/2	5	0/2	
後ジャB	立	1	有り	5/6	1/2	5	0/2	
しゃがみB	屈	1	有り	4/5	1/2	3	0/2	連

技名	ガード	ヒット数	補正	攻撃力1	攻撃力2	弾き値	ゲージ	キャンセル
近立ちC	立屈	1	有り	13/14	3/4	14	1/3	特必超W
遠立ちC	立屈	1	有り	16/17	5/6	15	1/3	
垂ジャC	立	1	有り	13/14	3/4	13	1/3	
前ジャC	立	1	有り	13/14	3/4	13	1/3	
後ジャC	立	1	有り	13/14	3/4	13	1/3	
しゃがみC	立屈	1	有り	12/13	3/4	14	1/3	特必超W
近立ちD	立屈	1	有り	11/12	3/4	13	1/3	特必超W
遠立ちD	立屈	1	有り	14/15	3/4	13	1/3	
垂ジャD	立	1	有り	12/13	3/4	13	1/3	
前ジャD	立	1	有り	12/13	3/4	13	1/3	
後ジャD	立	1	有り	12/13	3/4	13	1/3	
しゃがみD	屈	1	有り	13/14	3/4	10	1/3	特必超W

■通常投げ

技名	ガード	ヒット数	補正	攻撃力1	攻撃力2
巴投げ	地投	1	無し	18	6

■特殊技

技名	ガード	ヒット数	補正	攻撃力1	攻撃力2	ケズり値	弾き値	ゲージ	キャンセル
氷柱割り	立	1	有り	13/14	3/4	0	14	1/4	
氷柱割り（キャンセル版）	立屈	1	有り	11/12	3/4	0	11	1/4	
上段受け、下段受け	−	−	−	−/−	−/−	−	−	−	※1

■必殺技

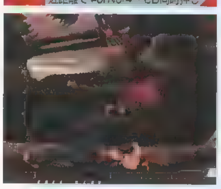
技名	ガード	ヒット数	補正	攻撃力1	攻撃力2	ケズり値	弾き値	ゲージ	消費	キャンセル
虎煌拳（A）	立屈	1	有り	12/13	3/4	1	15	0/6		
虎煌拳（C）	立屈	1	有り	13/14	3/4	2	15	0/6		
虎咆（A）	立屈	2	有り	12/13	3/4	3	13	2/6		
虎咆（C・1段目）	立屈	1	有り	4/7	2/3	3	14	1/3		
→（2段目）	立屈	1	有り	12/13	3/4	3	13	0/6		
雷神剃（B）	立	1	有り	11/13	4/6	3	15	3/6		
雷神剃（D）	立	1	有り	13/15	6/7	4	18	3/6		
暫烈拳	立屈	1	無し	0/0	0/0	0	0	1/0		
→（乱舞）	−	11	有り	2/−	0/−	−	−	1/1		
→（A・フィニッシュ）	−	1	無し	6/−	3/−	−	−	2/4		
→（C・フィニッシュ）	−	1	無し	7/−	3/−	−	−	2/4		
虎咆疾風拳（A）	立屈	1	有り	12/14	4/6	3	18	3/6		※2
虎咆疾風拳（C）	立屈	2	有り	11/12	4/5	4	12	3/6		※2
飛燕疾風脚（→↙↓↘←+B）	立屈	2	有り	8/9	2/3	2	8	2/3		
飛燕疾風脚（→↙↓↘←+D）	立屈	3	有り	6/7	2/3	3	7	3/4		
飛燕疾風脚（↘→+B）	立屈	2	有り	6/7	2/3	3	7	2/4		
飛燕疾風脚（↘→+D）	立屈	2	有り	6/7	2/3	3	7	3/4		

■超必殺技

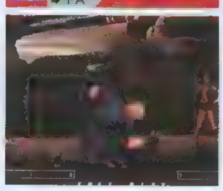
技名	ガード	ヒット数	補正	攻撃力1	攻撃力2	ケズり値	弾き値	消費	キャンセル
覇王翔吼拳（A）	立屈	1	有り	32/34	8/10	4	0	1	
覇王翔吼拳（C）	立屈	1	有り	32/34	10/12	3	0	1	
龍虎乱舞	立屈	1	無し	0/0	0/0	0	0	2	
→（乱舞）	−	13	有り	6/−	2/−	−	−		
→（フィニッシュ）	−	1	有り	30/−	6/−	−	−		
天地覇煌拳（A）	立屈	1	有り	20/40	8/14	12	20	1	
天地覇煌拳（C）	立屈	1	有り	20/64	8/24	12	20	1	
天地上下の構え	−	−	−	−/−	−/−	−	−	1	
→（乱舞）	立屈	7	無し	6/6	2/2	2	0		
→（覇王翔吼拳）	立屈	1	無し	22/22	7/7	6	0	1	

●備考
※1：特殊ガード成立時のみ必超W
※2：超。飛燕疾風脚（↘→＋BorD）でもキャンセル可

巴投げ
近距離で←orNor→＋CD同時押し



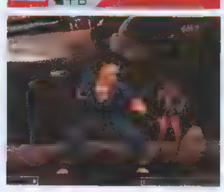
特殊 氷柱割り
→＋A



特殊 上段受け
→＋B



特殊 下段受け
←＋B



必殺 虎煌拳
↓↘→＋AorC



必殺 虎咆
→↓↘＋AorC



必殺 飛燕疾風脚
→↙↓↘←or↘→＋BorD



必殺 暫烈拳
→←→+AorC



必殺 雷神刹
→↓↘+BorD



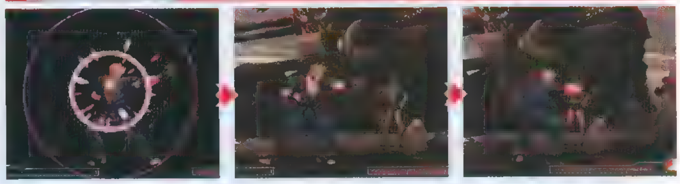
必殺 虎咆疾風拳
→↘↓↙←+AorC



超必 覇王翔吼拳
→←↙↓↘→+AorC



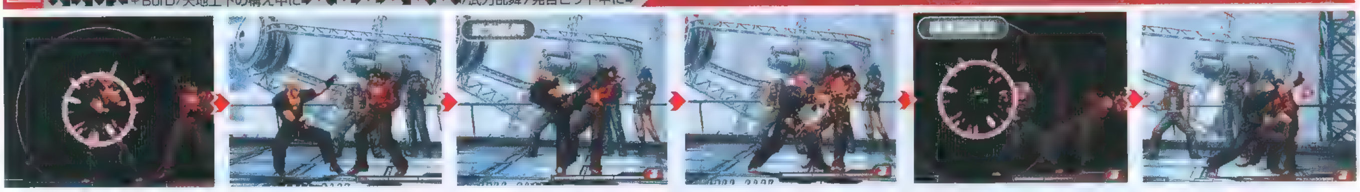
超必 天地覇煌拳
↓↘→↓↘→+AorC



超必 龍虎乱舞
↓↘→↘↓↙←+AorC



超必 天地上下の構え/武力乱舞/覇王翔吼拳
↓↘→↘↓↙←+BorD/天地上下の構え中に→・←・→・→・↘・←・←/武力乱舞7発目ヒット中に→



●通常投げ・特殊技

通常投げは、後方に相手を投げ飛ばす通常投げ。相手のガードを崩す手段として重宝する。→+Aは手刀を地面に向かって振り下ろす攻撃。中段攻撃なので相手のしゃがみガードを崩すのに役立つ。強攻撃から出すと連続ヒットするが、その場合はしゃがみガード可能になる。→+B、↘+Bは前方に手の甲を突き出し、前者は相手の打点の高い技、後者は足元を攻撃する技など打点が低い技をガードする特殊技。相手の攻撃のガードに成功すると、すぐにキャンセルして必殺技、超必殺技を出せる。

●虎煌拳

前方に気の塊をたたき付ける必殺技。弱はその場から、強は一歩踏み込んでから気を発射する。弱は攻撃発生が早めで、強攻撃キャンセルから連続ヒットさせられる。強は攻撃発生が遅く連続技に組み込むのには向いていないが、ガード後の状況がMr.カラテ側が有利。中間距離でのけん制技として活用しよう。

●虎咆

跳び上がりつつのアッパーで、守りの要となる必殺技。弱は下半身に、強は上半身に無敵時間を持つので、それぞれ地上の切り返し、対空迎撃に便利。攻撃発生が非常に早いが、リーチが極端に短いために連続技には不向き。また、相手の跳び込みに対する迎撃やリバーサルに使用する際も、距離が遠い場合は空振りする恐れがある。

●飛燕疾風脚(→↘↓↙←+BorD版)

弱はその場、強は前方に移動しながら空中二段蹴りを出す。↙→タイプとは異なりガードされてもスキが小さく、中間距離でのけん制に使用できる。また弱は発生が早いので弱攻撃から、強は強攻撃から連続技に組み込める。

●飛燕疾風脚(↙→+BorD版)

前方にジャンプしつつ弱は2ヒット、強は3ヒットする回し蹴りを放つ。弱は攻撃発生が早く、近距離なら弱攻撃から連続ヒット。強も同様で発生が早く密着状態からならば弱攻撃から連続ヒット。ガードされた際のスキが大きいので、ヒット確認可能な連続技に組み込もう。

●暫烈拳

ヒットすると相手をロックし、無数の拳をたたき込む。弱より強の方が攻撃力は高いが、発生は遅い。リーチは短いので連続技には不向きだが、初動の手の甲部分にガードポイントを持つので、ある程度の切り返し性能がある。ダメージが大きく、受け身不能なため画面端ならヒット後に弱雷神刹で追撃可能。

●雷神刹

前方に移動しながら手刀で攻撃する。弱より強の方がより高くより遠くへ移動する。発生は遅く連続技に組み込めないが、ガードされてもスキが小さいため奇襲に使える。なお、ダウンしている相手にもヒットする。

●虎咆疾風拳

身をひるがえしながら突進し、拳を突き出す。弱は上半身に無敵時間があるため、飛び道具などを抜けつつ攻撃できる。また強攻撃から連続技にも組み込める。強は発生が遅いため連続技には組み込めないが、突進力が弱より大幅に高い。中間距離での奇襲に使おう。なお、弱強いずれもスーパーキャンセル可能なので、パワーゲージがあれば追加ダメージを与えられる。

●覇王翔吼拳

前方に巨大な気弾を発射する、パワーゲージ1本消費の超必殺技。ほかの飛び道具を一方的にかき消しつつ気弾が飛ぶので、飛び道具でけん制してくる相手に使うと効果的。また、弱は強攻撃から連続技に組み込むことも可能だ。弱強ともに無敵時間が短く、切り返しには不向き。

●天地覇煌拳

パワーゲージを1本消費し、全身の力を込めた拳で前方を攻撃する超必殺技。全身無敵時間は無いが、弱強共に発生後まで足元が無敵となる。弱は強攻撃から連続技になるが、強は攻撃発生が遅く連続技には組み込めない。

●龍虎乱舞

突進攻撃がヒットすると無数の打撃をたたき込む、パワーゲージを2本消費する攻撃。弱強ともに攻撃発生後まで無敵時間は無いが、前者は強攻撃キャンセルで、後者は強虎咆疾風拳スーパーキャンセルから狙える。

●天地上下の構え/武力乱舞/覇王翔吼拳

天地上下の構え中に追加コマンドを入力することで、武力乱舞へ派生。武力乱舞を7ヒットさせた後にさらに追加コマンドを入力すると、パワーゲージを1本消費して覇王翔吼拳へ派生する。天地上下の構え→武力乱舞は強攻撃から連続ヒットするほか、天地上下の構え中はケズりダメージ以外どんな攻撃も効かないため、リバーサルや割り込みに使える。武力乱舞は、正確なコマンド入力が要求されるため出すこと自体が難しいが、役立つ局面が多いので、確実に出せるように練習しておこう。



ROBERT GARCIA

ロバート・ガルシア

超高性能な飛び道具である龍撃閃・下段で、中間距離～遠距離での主導権を握っていく闘い方が有効。地上でのリバーサル技、相手の跳び込みへの迎撃技も一通りそろっており、極限流らしい守りの堅さを見せつけられる。



しゃがみAは攻撃発生が早く連打キャンセルでが可能。連続技の始動に非常に便利な攻撃といえる。しゃがみBは発生の早い下段技だがキャンセルがかからない。その上、キャンセルがかかるしゃがみAにもつなげられないため、下段始動の連続技を狙う際には近距離立ちBを使おう。遠距離立ちDはリーチの長いミドルキック、しゃがみDは足払いタイプの攻撃。どちらも中間距離のけん制に使おう。

リーチの長いジャンプDとめくり判定の強いジャンプBは、跳び込みに使おう。

■通常技

技名	ガード	ヒット数	補正	攻撃力1	攻撃力2	弾き値	ゲージ	キャンセル
近立ちA	立屈	1	有り	4/5	1/2	4	0/2	連特必超W
遠立ちA	立屈	1	有り	3/4	1/2	4	0/2	連特必超W
垂ジャA	立	1	有り	5/6	1/2	5	0/2	
前ジャA	立	1	有り	5/6	1/2	5	0/2	
後ジャA	立	1	有り	5/6	1/2	5	0/2	
しゃがみA	立屈	1	有り	3/4	1/2	4	0/2	連特必超W
近立ちB	屈	1	有り	3/4	1/2	4	0/2	連特必超W
遠立ちB	立屈	1	有り	4/3	1/2	4	0/2	
垂ジャB	立	1	有り	5/6	1/2	5	0/2	
前ジャB	立	1	有り	5/6	1/2	5	0/2	
後ジャB	立	1	有り	5/6	1/2	5	0/2	
しゃがみB	屈	1	有り	3/4	1/2	4	0/2	連

技名	ガード	ヒット数	補正	攻撃力1	攻撃力2	弾き値	ゲージ	キャンセル
近立ちC	立屈	1	有り	13/14	3/4	12	1/3	特必超W
遠立ちC	立屈	1	有り	13/14	3/4	14	1/3	
垂ジャC	立	1	有り	13/14	3/4	15	1/3	
前ジャC	立	1	有り	13/14	3/4	15	1/3	
後ジャC	立	1	有り	13/14	3/4	15	1/3	
しゃがみC	立屈	1	有り	11/12	3/4	12	1/3	特必超W
近立ちD	立屈	2	有り	7/8	3/4	12	1/3	
遠立ちD	立屈	1	有り	13/14	3/4	14	1/3	
垂ジャD	立	1	有り	13/14	3/4	15	1/3	
前ジャD	立	1	有り	13/14	3/4	15	1/3	
後ジャD	立	1	有り	13/14	3/4	15	1/3	
しゃがみD	屈	1	有り	12/13	3/4	12	1/3	必超W

■通常投げ

技名	ガード	ヒット数	補正	攻撃力1	攻撃力2
首切り投げ	地投	1	無し	18	6

■特殊技

技名	ガード	ヒット数	補正	攻撃力1	攻撃力2	ケズり値	弾き値	ゲージ	キャンセル
勾龍降脚蹴り	立	1	有り	9/10	2/3	0	4	2/4	
勾龍降脚蹴り（キャンセル版）	立屈	1	有り	7/8	2/3	0	4	2/4	※1
龍翻蹴	立屈	1	有り	8/9	2/3	0	4	1/4	
龍翻蹴（キャンセル版）	立屈	1	有り	6/7	2/3	0	4	2/4	必超W
裏拳	立屈	1	有り	8/9	2/3	0	6	2/4	
裏拳（キャンセル版）	立屈	1	有り	6/7	2/3	0	6	2/4	
マッハ蹴り	立	1	有り	6/7	1/2	0	6	1/2	
マッハフェイント	–	–	–	–/–	–/–	–	–	3/0	
回転蹴り	立屈	1	有り	9/10	2/3	0	6	1/2	

■必殺技

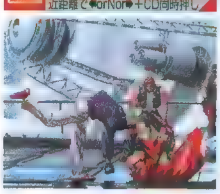
技名	ガード	ヒット数	補正	攻撃力1	攻撃力2	ケズり値	弾き値	ゲージ	消費	キャンセル
龍撃閃・上段	立屈	1	有り	12/13	3/4	1	10	0/4		超
龍撃閃・下段	屈	1	有り	12/13	3/4	1	10	0/4		超
飛燕龍神脚（B）	立屈	1	有り	12/13	4/5	2	10	2/4		
飛燕龍神脚（D）	立屈	1	有り	15/16	5/6	2	8	2/4		
幻影脚	立屈	1	有り	0/0	0/0	0	0	1/0		
→（乱舞）	–	10	有り	2/–	0/–	–	–	1/1		
→（フィニッシュ）	–	1	無し	7/–	3/–	–	–	0/4		
龍斬翔（B・根本）	立屈	1	有り	10/12	2/3	4	10	3/4		
→（根本以外）	立屈	1	有り	14/15	3/4	4	10	0/4		
龍斬翔（D・根本）	立屈	1	有り	14/15	3/4	4	10	3/4		
→（根本以外）	立屈	1	有り	10/12	2/2	4	10	0/4		
飛燕旋風脚（1～4段目）	立屈	4	有り	4/5	1/2	1	6	1/1		
→（フィニッシュ）	立屈	1	有り	10/11	1/2	2	10	2/2		

■超必殺技

技名	ガード	ヒット数	補正	攻撃力1	攻撃力2	ケズり値	弾き値	消費	キャンセル
覇王翔吼拳	立屈	1	有り	28 30	9/10	3	8	1	
龍虎乱舞	立屈	1	無し	0/0	0/0	0	0	1	
→（乱舞）		1	有り	6/	1/–	–	–		
→（フィニッシュ）	–	1	有り	12/–	3/–	–	–		
九頭龍閃（1、2段目）	立屈	2	有り	10/11	3/4	2	10	2	
→（フィニッシュ）	立屈	1	有り	28/32	8/9	2	8		

●備考
※1：飛燕龍神脚でのみキャンセル可

首切り投げ
近距離で←or→+CD同時押し



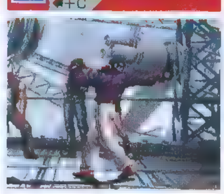
特殊 勾龍降脚蹴り
←+A



特殊 龍翻蹴
←+B



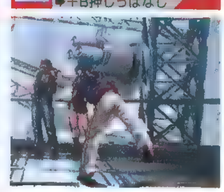
特殊 裏拳
←+C



特殊 マッハ蹴り
→+B



特殊 マッハフェイント
→+B押しっぱなし



特殊 回転蹴り
→+D



必殺 龍撃閃・上段
←タメ→+AorC



必殺 龍撃閃・下段
←タメ→+BorD



必殺 飛燕龍神脚
空中で↓↙←+BorD



必殺 幻影脚
→←→+BorD



必殺 龍斬翔
↓タメ↑+BorD



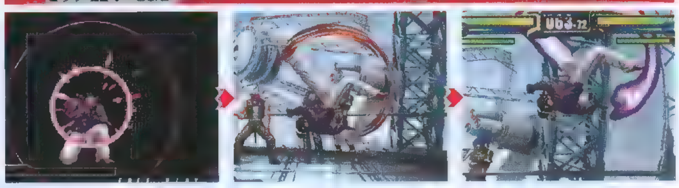
必殺 飛燕旋風脚/飛燕旋風脚フィニッシュ
↓↙←+BorD(4回連続入力)/飛燕旋風脚中に↓↘→+BorD



超必 覇王翔吼拳
→←↙↓↘→+AorC



超必 九頭龍閃
↑タメ↙↘↓+BorD



超必 龍虎乱舞
↓↘→↘↓↙←+AorC



●通常投げ・特殊技

←+Aは前方に小さくジャンプしながら跳び蹴りを放つ中段技。当てた後は有利な上、画面端で座高の低い相手にヒットさせれば、しゃがみAへつなげられる。なお、キャンセル版はしゃがみガード可能。←+Bは弱攻撃から連続ヒットさせられるので、連続技のつなぎに。←+Cは通常技から連続ヒットさせづらいが、ヒット後は追撃可能な状態で相手を浮かす。→+Bは前方に打ち降ろす蹴りを放つ中段技。出す際にボタンを押し続けるとフェイントになり、攻撃判定が消失する。→+Dは発生の遅いミドルキックだ。

●龍撃閃・上段

ロバートの頭ぐらいの高さで前方に飛び道具を発射する。打点が高いのでジャンプ防止を兼ねた中間距離〜遠距離のけん制に使用していく。打点が高いのでほとんどのキャラのしゃがみで避けられてしまうが、Mr.BIG、アスラ、鷲塚、サイバー・ウー、NEO-DIOの五人はしゃがみ状態でも当てることが可能だ。スキが小さいので跳び込まれても、しゃがみCなどで対空迎撃できるケースが多い。ちなみに、相手に当てなくともスーパーキャンセル可能。

●龍撃閃・下段

ロバートの膝元ぐらいの高さに飛び道具を出す。中間距離以上に離れた位置からのけん制技や、弱攻撃からの連続技に最適だ。スーパーキャンセル可能なのでダメージも期待できる。龍撃閃・上段と同じくスキが小さいので、ジャンプで避けられても対空迎撃しやすい。なお、龍撃閃・上段が画面上に残っていても出せる。

●飛燕龍神脚

急降下する跳び蹴り。ジャンプの軌道を変化させられ、相手の対空迎撃のタイミングをずらせるのが利点。弱より強の方がより遠くへ着地できるので、相手の距離によって使い分けよう。相手にガードさせる際、打点を低くしておけばほぼ五分の状態となるので、当て方には十分気を使おう。ヒット時はダウン効果。

●幻影脚

前方への突き蹴りがヒットすると相手をロックし、無数の蹴りをたたき込む必殺技。弱強で性能差は無く、強攻撃やキャンセル版の←+Bから連続技に組み込むのが主な使用方法となる。ガードされるとGCステップから反撃を受けやすいので、必ずヒットするときのみ使おう。

●龍斬翔

空中にジャンプしながら後方回転蹴りを見舞う。弱は足元に無敵時間があり、地上戦でのリバーサルや割り込みに便利。特殊空中ヒット判定を持つので、しゃがみDキャンセルなど、普段追撃できないポイントでも連続技に組み込める。強は上方向への判定が強いため対空迎撃に役立つ。対空迎撃に使用するときは、攻撃発生の早さを活かしてなるべく早めのタイミングに出すと勝ちやすい。なお、弱強共に根元とそれ以外の部分でダメージが異なる(詳しくはデータリスト参照)。

●飛燕旋風脚/飛燕旋風脚フィニッシュ

前方への飛び蹴りをヒットさせた後に追加コマンドを入力すると、空中で連続蹴りを放つ。弱は攻撃発生が早く弱攻撃から連続ヒットさせられる。さらにガードされても有利なので、近距離戦の固めにも活用可能だ。強は極端に攻撃発生が遅く連続技には組み込めないが、移動距離が長くガード後の状況が大幅に有利なので、中間距離からの奇襲や接近手段として利用したい。

●覇王翔吼拳

前方に巨大な気弾を放つ、パワーゲージ1本消費の超必殺技。無敵時間がほとんど無い上に発生が遅く、連続技やリバーサルに使用するには不向き。相手の飛び道具を打ち消しつつ飛ぶという性質を利用し、遠距離での飛び道具の撃ち合い時に交ぜていくと効果的。その際、龍撃閃・下段スーパーキャンセルから出せばより有効だ。

●九頭龍閃

龍斬翔を何回も繰り出す、パワーゲージを2本消費する攻撃。攻撃発生が早く弱攻撃からでも連続ヒットさせられるのがうれしいが、コマンドが複雑なため、つなげ方が限定されてしまうのが難点。弱は足元が発生後まで無敵で、強は発生の少し前まで上半身が無敵だ。ちなみに特殊空中ヒット判定を持つ。

●龍虎乱舞

前方への突進攻撃がヒットすると、連続攻撃を繰り出す乱舞系の技。Mr.カラテの同名の技とは異なり、パワーゲージ1本消費で出せる。弱はそこそこの発生の早さがあるが、強攻撃キャンセルからでも連続技に組み込めない。強は攻撃発生がさらに遅く、通常技キャンセルからの連続ヒットは不可能。無敵時間は一瞬あるもののダメージは弱と変わらないので、弱だけ使えば問題無い。



Mr.BIG

Mr.BIG

しゃがみDの性能は天下一品。この技を主軸として攻めを展開し、細かく確実にダメージを与えていく闘い方が望ましい。厄介な相手の飛び道具には、スピニングランサーと強カリフォルニアロマンスで対処せよ！



しゃがみAは棒を利用したリーチの長い攻撃、発生が早く中間距離でのけん制技に最適だ。しゃがみDはリーチの長い下段攻撃。振りが小さくキャンセル時間が長いので、気軽にけん制で使えるのが魅力だ。

ジャンプCは2段攻撃。ただしかなり背の高い相手ではないと2ヒットしないので注意。垂直ジャンプCは真下に極端に強い攻撃判定を持つ。昇りで出せば中段攻撃として使える。ジャンプDはリーチの長い蹴り技。遠距離から大ジャンプで跳び込んだ際に使用するといい。

■通常技

技名	ガード	ヒット数	補正	攻撃力1	攻撃力2	弾き値	ゲージ	キャンセル
近立ちA	立屈	1	有り	4/5	1/2	4	0/2	連特必超W
遠立ちA	立屈	1	有り	3/4	1/2	4	0/2	連特必超
垂ジャA	立	1	有り	5/6	1/2	5	0/2	
前ジャA	立	1	有り	5/6	1/2	5	0/2	
後ジャA	立	1	有り	5/6	1/2	5	0/2	
しゃがみA	立屈	1	有り	3/4	1/2	4	0/2	特必超W
近立ちB	立屈	1	有り	3/4	1/2	4	0/2	連特必超W
遠立ちB	立屈	1	有り	4/3	1/2	4	0/2	特必超
垂ジャB	立	1	有り	5/6	1/2	5	0/2	
前ジャB	立	1	有り	5/6	1/2	5	0/2	
後ジャB	立	1	有り	5/6	1/2	5	0/2	
しゃがみB	屈	1	有り	3/4	1/2	4	0/2	※1

技名	ガード	ヒット数	補正	攻撃力1	攻撃力2	弾き値	ゲージ	キャンセル
近立ちC	立屈	1	有り	13/14	4/4	12	1/3	特必超W
遠立ちC	立屈	2	有り	6/7	2/2	6	1/2	※2
垂ジャC	立	1	有り	7/8	2/2	7	1/3	
前ジャC	立	2	有り	7/8	2/2	7	1/3	
後ジャC	立	2	有り	7/8	2/2	7	1/3	
しゃがみC	屈	1	有り	13/14	3/4	12	1/3	特必超W
近立ちD	立屈	1	有り	12/13	3/4	12	1/3	特必超W
遠立ちD	立屈	1	有り	13/14	3/4	14	1/3	必超W
垂ジャD	立	1	有り	12/14	3/4	15	1/3	
前ジャD	立	1	有り	12/14	3/4	15	1/3	
後ジャD	立	1	有り	12/14	3/4	15	1/3	
しゃがみD	屈	1	有り	12/13	3/4	12	1/3	特必超W

■通常投げ

技名	ガード	ヒット数	補正	攻撃力1	攻撃力2
ハイリフトスルー	地投	1	無し	18	6

■特殊技

技名	ガード	ヒット数	補正	攻撃力1	攻撃力2	ケズり値	弾き値	ゲージ	キャンセル
チョップスティック	立屈、立	2	有り	6 6	2/2	0	5	2/4	
チョップスティック（キャンセル版）	立屈	2	有り	4/6	1/2	0	4	2/3	必超W
スタップスティック	立屈	1	有り	12/14	4/4	0	12	2/6	必超

■必殺技

技名	ガード	ヒット数	補正	攻撃力1	攻撃力2	ケズり値	弾き値	ゲージ	消費	キャンセル
グランドブラスター（A）	立屈	1	有り	10/12	3/4	1	8	2/4		超
グランドブラスター（C）	立屈	1	有り	12/14	4/4	1	8	2/4		超
クレイジードラム	立屈	2	有り	3/4	1/1	1	2	0/2		
→（追加攻撃）	立屈	2	有り	3/4	1/1	1	1	0/1		
→（フィニッシュ）	立屈	1	有り	10/12	3 4	1	2	0 4		
カリフォルニアロマンス（A）	立屈	2	有り	8/10	2/3	1	8	2/4		超
カリフォルニアロマンス（C）	立屈	4	有り	5/6	2/3	1	2	2/2		超
クロスダイビング（A）	立屈	1	有り	14/16	4/5	1	12	4/6		
クロスダイビング（C）	立屈	1	有り	18/20	6/7	1	14	4/6		
スピニングランサー（根元）	立屈	1	有り	8/10	2/3	1	10	2/6		
→（回転）	立屈	1	有り	8/10	2/3	1	2	0/4		

■超必殺技

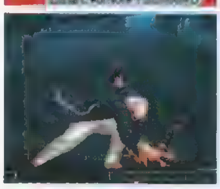
技名	ガード	ヒット数	補正	攻撃力1	攻撃力2	ケズり値	弾き値	消費	キャンセル
ブラスターウェイブ	立屈	7	有り	5/7	1/2	1	0	1	
ライジングスピア	地投	22	有り	1/–	0/–	–	–	2	
→（フィニッシュ）	–	1	無し	18/–	12/–	–	–		
ドラムショットタイフーン	立屈	1	無し	0/0	0/0	0	0	1	
→（乱舞）	–	8	有り	8/–	2/–	–	–		
→（フィニッシュ）	–	1	有り	8/–	2/–	–	–		

●備考

※1　連超W。しゃがみAでもキャンセル可

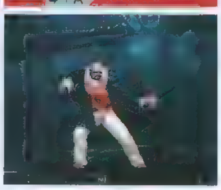
※2　1段目のみ必超W

ハイリフトスルー



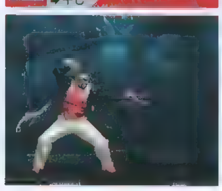
特殊 チョップスティック

→+A



特殊 スタップスティック

→+C



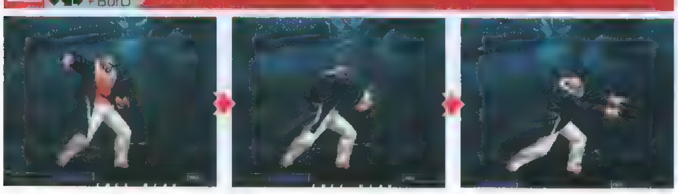
必殺 グランドブラスター

↓↘→+AorC



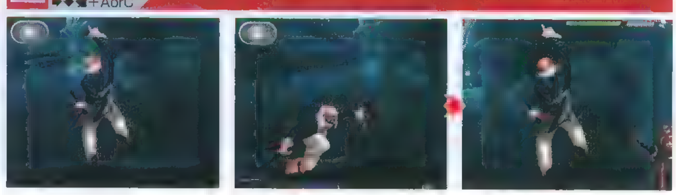
必殺 クレイジードラム

↓↘→+BorD



必殺 カリフォルニアロマンス

→↓↘+AorC



必殺 クロスダイビング
→↘↓↙←＋AorC



必殺 スピニングランサー
ACorBD同時押し



超必 ブラスターウェイブ
↓↘→↓↘→＋AorC



超必 ライジングスピア
近距離で↓↘→↓↘→＋BorD



超必 ドラムショットタイフーン
↓↙←↙↓↘→＋AorC



●通常投げ・通常技

通常投げは棒で相手を放り投げる技。ガードを崩す手段として活用していく。→＋Aは棒を振り上げるポイントと振り下ろすポイントに攻撃判定を持つ2ヒット技。2ヒット目は中段攻撃なので、相手のしゃがみガードを崩せる。弱攻撃キャンセルで連続ヒットするほど発生が早いが、極端にリーチが短いため空振りするケースが多いので注意すること。→＋Cは攻撃発生が遅く、打点が高いので用途は少ない。

●グランドブラスター

衝撃波を前方に飛ばす飛び道具のような必殺技。衝撃波はすぐに消えてしまうため射程は短いが、相手の飛び道具にぶつければかき消せる。弱はその場で衝撃波を繰り出すため射程が短い。ただし当てさえすれば、強攻撃が連続ヒットするほど、かなり有利な状況を作れる。強は一歩踏み込みながら衝撃波を発生させるため、射程は長いが発生は遅い。ガードさえさせれば大幅に有利になるので、通常技を当てたときの連係に交ぜていこう。なお、弱とは異なりヒットさせると相手がダウンしてしまう。弱、強どちらのタイプも起き上がりなどに重ねるなどして、攻めへの起点として使おう。なお、スーパーキャンセルが可能だが、攻撃判定を出しつつキャンセルをかけるタイミングが非常にシビアなのが難点。

●クレイシードラム

前進しながら棒で連続攻撃を放つ。前進中にBorDを連打することにより、ヒット数を増加させられる。ボタンによる性能差はほとんど無く、最小ヒット数は3、最大ヒット数は7となっており、攻撃発生はそこそこ早いもののリーチが極端に短いので使いどころが難しい。

●カリフォルニアロマンス

弱はその場で、強は一定距離前方に突進攻撃を繰り出してから上昇攻撃を放つ。弱は無敵時間が無いので、発生の早さを活かして連続技に組み込むのが主な使い方。リーチが短いので密着の弱攻撃からしか連続ヒットさせられないのが残念。強は密着の弱攻撃や近距離立ちC始動の連続技に活用する。なお、強の突進中は飛び道具をかき消すことができるので覚えておこう。弱強いずれもスーパーキャンセルが可能なので、パワーゲージに余裕がある場合はさらなる追加ダメージが見込めるぞ。

●クロスタイビング

回転しながら勢いよく前方に突進する必殺技。弱より強の方がより遠くに移動する。近距離でガードされると簡単に反撃されてしまうが、終わり際を当てるように出せば反撃は受けづらい。ただし、GCステップを使われると簡単に反撃されるので、相手のパワーゲージ残量を確認してから使うといい。また弱強共に攻撃発生が早く強攻撃から連続ヒットさせることが可能。パワーゲージが無い、または温存したい場合やダブルアサルトが使用不可能な状況での、しゃがみD始動の連続技に。

●スピニングランサー

棒を両手でつかみながら回転する。AC版は上半身に長い無敵時間を持ち、対空に使いやすい。BD版は胴体部分に無敵時間があり、AC版より全体モーションが短く、飛び道具を避けるのに有効。ただ、発生自体は早いものの、リーチが短く打点が高いので連続技には不向き。回転中にレバーを左右に入力すると、任意の方向へ移動できる。

●フラスターウェイブ

棒を2本とも目の前に突き出し、強力な電撃で相手を攻撃する超必殺技で、パワーゲージを1本消費する。弱、強で性能差はほとんど無く、どちらも弱攻撃から連続ヒットさせられる。また無敵時間はほとんど無いため、リバーサルや割り込みには利用できないので注意。主にしゃがみB→しゃがみAをヒットさせたときにつなげよう。

●ライジングスピア

目の前の相手をキャッチして頭上に抱え上げ、棒で無数の突き攻撃を繰り出すコマンド投げ。パワーゲージを2本消費する。コマンド投げなので相手のガードを崩すことが可能だが、暗転した後にジャンプで回避されるため使いづらいのが残念。弱と強の違いは発生と投げ間合いで、弱は間合いが狭い分発生が早く、強はその逆となっている。どちらも弱攻撃から連続技にできるぞ。主に強カリフォルニアロマンスをスーパーキャンセルしての連続技に組み込んでいこう。

●トラムショットタイフーン

前方への突進攻撃がヒットすると相手をロックし、無数の打撃をたたき込む乱舞系の技。パワーゲージを1本消費して出せる。弱と強でほとんど変化は無く、弱攻撃から連続ヒットさせられるほど攻撃発生が早い。無敵時間は発生後まで持続しないので、反撃や連続技にのみ使用しよう。なお、ガードされたときのスキは大きいので、必ずヒットさせられる状況でのみ使用すること。



LEE PAI LONG

リー・パイロン

相手にガードされても大丈夫な技を把握すれば、怒とうのケズりをたん能できるキャラ。けん制技には事欠かないので、中間距離で勝負を挑むのが吉だ。手数で押して、相手を圧倒するような闘いをしていきたい。



近距離ではコンビネーションの始動になる近距離立ちA、攻撃発生が早くてガードされても大幅に有利な近距離立ちCが強力。近距離立ちDは相手を浮かすことができ、大ジャンプでキャンセルすれば追撃できる。遠距離では下段攻撃をかわす性質がある遠距離立ちDに注目。しゃがみ攻撃ではキャンセル可能なしゃがみAと下段のしゃがみBが強力だ。また、しゃがみCは伸び上がりつつ攻撃する技で対空に使え、リーチの長いしゃがみDはダウンを奪える。ジャンプ攻撃は横に長いDが使いやすい。

■通常技

技名	ガード	ヒット数	補正	攻撃力1	攻撃力2	弾き値	ゲージ	キャンセル
近立ちA	立屈	1	有り	4/5	1/2	4	0/2	※1
遠立ちA	立屈	1	有り	3/4	1/2	4	0/2	※2
垂ジャA	立	1	有り	5/6	2/2	5	0/2	
前ジャA	立	1	有り	5/6	2/2	5	0/2	
後ジャA	立	1	有り	5/6	2/2	5	0/2	
しゃがみA	立屈	1	有り	3/4	1/2	4	0/2	※3
近立ちB	屈	1	有り	3/4	1/2	4	0/2	必超W
遠立ちB	立屈	1	有り	4/5	1/2	4	0/2	
垂ジャB	立	1	有り	5/6	2/2	5	0/2	
前ジャB	立	1	有り	5/6	2/2	5	0/2	
後ジャB	立	1	有り	5/6	2/2	5	0/2	
しゃがみB	屈	1	有り	3/4	1/2	4	0/2	※4

技名	ガード	ヒット数	補正	攻撃力1	攻撃力2	弾き値	ゲージ	キャンセル
近立ちC	立屈	1	有り	12/13	4/4	12	1/3	必超W
遠立ちC	立屈	1	有り	13/14	4/4	14	1/3	
垂ジャC	立	1	有り	13/14	4/4	15	1/3	
前ジャC	立	1	有り	13/14	4/4	15	1/3	
後ジャC	立	1	有り	13/14	4/4	15	1/3	
しゃがみC	立屈	1	有り	11/12	4/4	12	1/3	必超
近立ちD	立屈	1	有り	10/12	3/4	10	1/3	※5
遠立ちD	立屈	1	有り	13/14	4/4	14	1/3	
垂ジャD	立	1	有り	13/14	4/4	15	1/3	
前ジャD	立	1	有り	13/14	4/4	15	1/3	
後ジャD	立	1	有り	13/14	4/4	15	1/3	
しゃがみD	屈	1	有り	12/13	4/4	12	1/3	

■通常投げ

技名	ガード	ヒット数	補正	攻撃力1	攻撃力2
狂猿爪襲	地投	1	無し	18	6

■特殊技

技名	ガード	ヒット数	補正	攻撃力1	攻撃力2	ケズり値	弾き値	ゲージ	キャンセル
コンビネーション(A,B)	立屈	1	有り	4/5	1/2	0	4	0/2	必
→(C)	立屈	1	有り	8/10	2/3	0	8	0/3	必超
空中コンビネーション(A,B)	立屈	2	有り	4/6	1/2	0	4	0/2	
→(C)	立屈	1	有り	8/10	2/3	0	6	0/3	
頭砕脚	立屈	1	有り	10/12	3/4	0	8	1/3	

■必殺技

技名	ガード	ヒット数	補正	攻撃力1	攻撃力2	ケズり値	弾き値	ゲージ	消費	キャンセル
空転爪(A)	立屈	3	有り	5/6	2/2	1	3	2/2		
空転爪(C)	立屈	4	有り	4/8	2/2	1	3	2/2		
百裂拳(A)	立屈	1	有り	4/6	2/2	1	4	2/2		
百裂拳(C)	立屈	1	有り	4/6	2/2	1	6	2/2		
→(乱舞)		9	有り	1/	0/	–		0/1		
→(フィニッシュ)	–	1	有り	12/–	8/–	–	–	2/4		
百裂拳フィニッシュ	–	1	有り	16/	8/–			2/4		
百裂脚(B)	立屈	2	有り	6/8	2/2	1	4	2/3		
百裂脚(D)	立屈	4	有り	5/7	2/2	1	6	2/2		※6
飛猿翻跨	地投	–	有り	–/–	–/–	–	–	2/4		
飛猿壁掛、背進・飛猿壁掛	–	–	–	–/–	–/–	–	–	0/–		
華中飛鷹襲、壁掛転身	–	–	–	–/–	–/–	–	–	0/–		
華中鷹爪激	立	1	有り	12/14	4/4	1	12	2/4		
華中猛脚襲	立屈	1	有り	10/12	3/4	1	10	2/4		

■超必殺技

技名	ガード	ヒット数	補正	攻撃力1	攻撃力2	ケズり値	弾き値	消費	キャンセル
華中飛猿爪	立屈	1~	有り	5/6	1/2	1	4	1	
華中昇天飛猿爪	立屈	1~	有り	5/6	1/2	1	3	1	
真空空転爪(通常)	立屈	1~	有り	4/6	1/2	1	4	1	
真空空転爪(派生)	立屈	5	有り	5/6	1/2	–	–	1	
→(フィニッシュ)	立屈	1	有り	16/18	5/6	–	–		

●備考

※1 連必超。コンビネーションでもキャンセル可
※2：連。遠距離立ちCでもキャンセル可
※3 連必超W。しゃがみBでもキャンセル可
※4 連超W。しゃがみAでもキャンセル可
※5 超W。大ジャンプでもキャンセル可
※6：真空空転爪でのみキャンセル可能

投げ 狂猿爪襲
近距離で←or→+CD同時押し



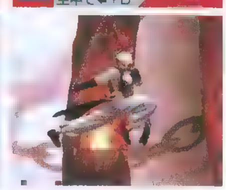
特殊 コンビネーション
立ちA・B・C



特殊 空中コンビネーション
特定の技後の大ジャンプ中にA・B・C



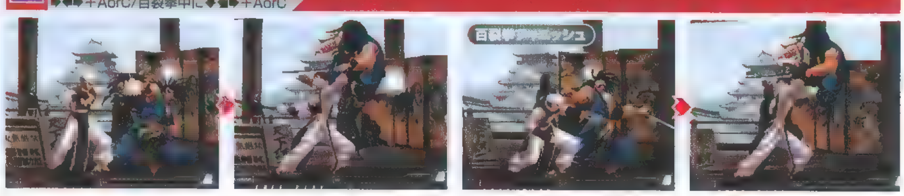
特殊 頭砕脚
空中で←+D



必殺 空転爪
←タメ→+AorC



必殺 百裂拳/百裂拳フィニッシュ
→←→+AorC/百裂拳中に↓↘→+AorC



必殺 **百裂脚**
←↙↓↘→+BorD



必殺 **飛猿翻跨**
近距離でレバー1回転+AorC



必殺 **飛猿壁掛**
↓タメ↑+AorC



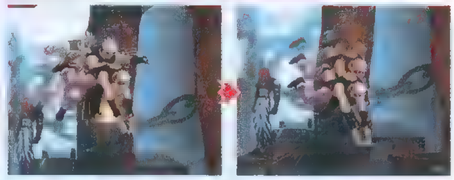
必殺 **背進・飛猿壁掛**
↓タメ↑+BorD



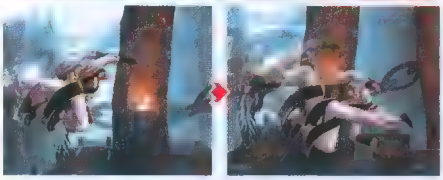
必殺 **華中飛鷹襲**
飛猿壁掛or背進・飛猿壁掛で壁接地中にAorC



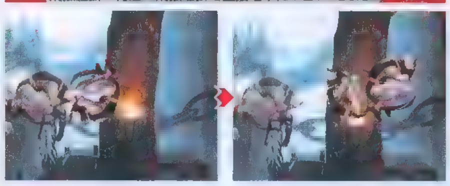
必殺 **華中鷹爪激**
華中飛鷹襲中にAorC



必殺 **華中猛脚襲**
飛猿壁掛or背進・飛猿壁掛で壁接地中にBorD



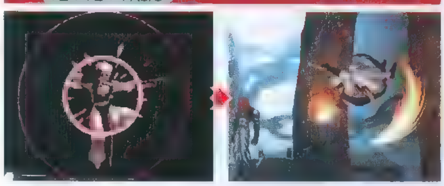
必殺 **壁掛転身**
飛猿壁掛or背進・飛猿壁掛で壁接地中に↓↘→+BorD



超必 **華中飛猿爪**
↓↘→↓↘→+AorC



超必 **華中昇天飛猿爪**
↓↙←↓↙←+AorC



超必 **真空空転爪**
空中で↓↘→↓↘→+AorC



超必 **真空空転爪（壁接地）**
飛猿壁掛or背進・飛猿壁掛で壁接地中に↓↘→↓↘→+AorC



●通常投げ・特殊技
　コンビネーションは近距離技を3発を入れる連係。ガードされると3発目が空振りするがヒット確認に使いやすい。空中コンビネーションは近距離立ちDor百裂拳フィニッシュを大ジャンプでキャンセルしたときのみ出せ、高度を合わせれば全段当てられる。ジャンプ中←+Dはジャンプ Dを逆側に出す技で、めくりに使える。

●空転爪
　両手の爪を伸ばし、地面に水平に回転しながら突進する技。弱は近距離の弱攻撃から連続ヒットし、ヒット数が少なくガードされてもあまり不利な状況にならない。強は攻撃発生がかなり遅いものの、出始めから少しの間無敵時間がある。ヒット数が多く、ガード後の状況は弱よりも悪い。GCステップからの暴発に注意。

●百裂拳/百裂拳フィニッシュ
　掌打で攻撃し、ヒット時は無数の拳をたたき込む技。弱攻撃から連続ヒットし、威力も高め。相手の背後から当てた場合、途中の攻撃が空振りすることがあるので注意しよう。百裂拳フィニッシュは、百裂拳ヒット時の4〜7ヒット目の間に追加入力をすると出せる技。相手を浮かし、大ジャンプでキャンセルが可能。ジャンプ攻撃やコンビネーション、真空空転爪などで追撃を狙える。

●百裂脚
　蹴り上げをしながら突進する技。弱は2段技で弱攻撃から連続ヒット、強は4段技で強攻撃から連続ヒット。弱はガードされても五分状態で、連係技としても優秀だ。一方の強はガードされるとすり抜けてしまいスキが目立つ。強はスーパーキャンセルに対応していて、早めにキャンセルすれば真空空転爪のヒット数が多くなる。

●飛猿翻跨
　相手の背後を取るコマンド投げ。投げの成立まで時間がかかるものの、成立後は少しの間相手を無防備にするので追撃を狙える。その場から通常技を出すと遠距離技になるため、少し前進してから近距離立ちCで追撃するといい。また、コマンドはレバー3/4回転で成立する。

●飛猿壁掛
　前方斜め上に向けて跳んでいき、画面端を壁に見立ててそこに取り付く技。弱は低い位置に、強は高い位置に取り付く。壁接地後は追加入力をすることで技を出せる。追加入力をしなかった場合はそのまま真下に落下する。

●背進・飛猿壁掛
　後方の壁へ接地する技。性能は飛猿壁掛と変わらない。

●華中飛鷹襲
　壁接地中に追加入力で出せる技。放物線を描く軌道で移動する。弱が画面中央、強は画面端付近まで移動する。

●華中鷹爪激
　華中飛鷹襲で移動中に出せる技。弱は真下へ、強は空中の軌道を維持しながら中段判定の爪で攻撃する。ガードされても五分なので空振りしなければ強い。

●華中猛脚襲
　壁接地中の追加入力により、巻き込むような蹴りで攻撃する。弱が手前、強がやや遠めへ攻撃する。ガードされても有利で、ヒット時は連続技を狙える。壁接地技のメインになるが、接地位置が低過ぎると攻撃せずに着地する。

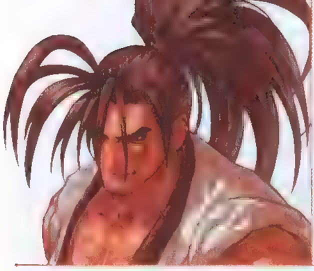
●壁掛転身
　壁接地後、高速で逆の壁まで移動する技。移動は地面に水平で行なわれ1回のみ可能。移動後は壁接地状態に。

●華中飛猿爪
　縦に回転しながら突進する技。弱と強の違いは無く、どちらも近距離の弱攻撃、または強攻撃からの連続技に使える。ガードされてもほぼ五分なため気軽に使っていけるが、無敵時間が無いことと威力の低さは難点。

●華中昇天飛猿爪
　華中飛猿爪のモーションで斜め上に突進する技。斜め60度くらいの角度で突進するので対空に適した技に見えるものの、無敵時間は全く無い。さらに強は突進し始めるまでに時間がかかるため使い道が少ない。威力が高いので、弱を早めの対空として使うのがベストだろう。

●真空空転爪
　空中で空転爪のようなモーションを取りながら斜め下へ突進する技。強の方が突進角度が緩やかで、その分空中ヒット時のヒット数が多くなる。この技は攻撃発生がかなり早く、攻撃発生直前まで無敵時間がある。また、地上の相手に当てれば、ヒットすると簡単に連続技を狙えるほど有利で、ガードされても全く問題が無いのが特徴。ヒット数が多くないと威力が低くなってしまう。

●真空空転爪（壁接地）
　技名は同じだが、壁接地中に出した場合はヒットすると高速で無数の打撃を入れるロック系の技に変化。突進モーションは同じで、ガードされるとほぼ五分状態に。壁接地の時点で暗転するため、当てる機会が少ない。



HAOHMARU

覇王丸

おなじみの旋風裂斬や弧月斬など、従来の技は今まで通り。また、破壊力のある遠距離強斬りは本作でも健在だ。連続技も無難にこなす、バランスの取れた万能キャラに仕上がっている。

	A	B	C	D
近距離立ち				
遠距離立ち				
しゃがみ				
垂直ジャンプ				
斜めジャンプ				



■通常技

技名	ガード	ヒット数	補正	攻撃力1	攻撃力2	弾き値	ゲージ	キャンセル
近立ちA	立屈	1	有り	4/5	1/2	7	0/2	※1
遠立ちA	立屈	1	有り	5/6	1/2	7	0/2	※2
垂ジャA	立	1	有り	5/6	1/2	8	0/2	
前ジャA	立	1	有り	5/6	1/2	8	0/2	
後ジャA	立	1	有り	5/6	1/2	8	0/2	
しゃがみA	立屈	1	有り	3/4	1/2	7	0/2	※1
近立ちB	立屈	1	有り	12/14	4/5	18	0/2	※2
遠立ちB	立屈	1	有り	9/10	3/4	14	0/2	※2
垂ジャB	立	1	有り	7/8	2/3	8	0/2	
前ジャB	立	1	有り	7/8	2/3	8	0/2	
後ジャB	立	1	有り	7/8	2/3	8	0/2	
しゃがみB	屈	1	有り	3/4	1/2	18	0/2	※2

技名	ガード	ヒット数	補正	攻撃力1	攻撃力2	弾き値	ゲージ	キャンセル
近立ちC	立屈	1	有り	17/18	4/5	30	1/3	※3
遠立ちC	立屈	1	有り	28/30	12/14	20	1/3	
垂ジャC	立	1	有り	15/16	4/5	20	1/3	
前ジャC	立	1	有り	15/16	4/5	20	1/3	
後ジャC	立	1	有り	15/16	4/5	20	1/3	
しゃがみC	立屈	1	有り	16/17	4/5	20	1/3	※2
近立ちD	立屈	1	有り	9/10	3/4	17	1/3	特必超W
遠立ちD	立屈,立	2	有り	10/11	3/4	18	1/3	
垂ジャD	立	1	有り	11/12	3/4	20	1/3	
前ジャD	立	1	有り	11/12	3/4	20	1/3	
後ジャD	立	1	有り	11/12	3/4	20	1/3	
しゃがみD	屈	1	有り	10,11	3/4	17	1/3	特必超W

■通常投げ

技名	ガード	ヒット数	補正	攻撃力1	攻撃力2
崩し～飛燕斬り	地投	1	無し	18	6

■特殊技

技名	ガード	ヒット数	補正	攻撃力1	攻撃力2	ケズり値	弾き値	ゲージ	キャンセル
膝打ち蹴り	屈	1	有り	3/4	1/2	0	4	0/2	連必超W
滑り込み蹴り	屈	1	有り	8/9	3/4	0	10	1/3	

■必殺技

技名	ガード	ヒット数	補正	攻撃力1	攻撃力2	ケズり値	弾き値	ゲージ	消費	キャンセル
奥義 旋風裂斬(A)	立屈	1	有り	14/15	2 3	1	8	0/4		
奥義 旋風裂斬(C)	立屈	1	有り	18/19	2/3	1	9	0/4		
奥偽 旋風裂斬(B、D)	—	—	—	—/—	—/—	—	—	0/—		
奥義 弧月斬(A)	立屈	1～2	有り	10/11	2/3	2	8	2/4		超
奥義 弧月斬(C)	立屈	1～2	有り	13/14	3/4	4	15	2/4		超
奥義 疾風弧月斬(A)	立屈	2	有り	11/12	3/4	2	8	2/4		超
奥義 疾風弧月斬(C)	立屈	2	有り	20/21	5/6	4	15	2/4		超
奥義 裂震斬(A)	立	1	有り	14/15	3/4	3	4	2/4		
奥義 裂震斬(C 1段目)	立	1	有り	14/15	3/4	3	4	2/4		
-(2段目)	立屈	1	有り	14/15	3/4	3	4	0/4		
奥義 斬鋼閃	ガ不	1	有り	34/35	8/9	0	0	3/4		

■超必殺技

技名	ガード	ヒット数	補正	攻撃力1	攻撃力2	ケズり値	弾き値	消費	キャンセル
天覇封神斬	立屈	9	有り	8/9	2/3	1	6	2	
天覇凄煌斬	立屈	10	有り	5/6	2/3	1	2	1	
怒り爆発	立屈	1	有り	10/12	3/4	5	55	3	

●備考
※1　連必超W。滑り込み蹴りでもキャンセル可
※2　必超W。滑り込み蹴りでもキャンセル可
※3：W。滑り込み蹴りでもキャンセル可

遠距離のけん制は、威力の高い遠距離立ちCが主力。相手のバックステップやジャンプのし始めに当たることが多い。それより少し近い間合いなら、スキの小さい遠距離立ちBを交ぜると効果的だ。

近距離でけん制するなら、攻撃発生が早い遠距離立ちAがいい。ガードを崩すなら中段の遠距離立ちDが見切られにくいぞ。

跳び込む時は、下方向に攻撃判定があり、若干だがめくり性能があるジャンプDが主力になる。そのほか、ジャンプCは威力が高く横に強い。空対空に使うといいぞ。

投げ 崩し～飛燕斬り
近距離で←orNor→+CD同時押し



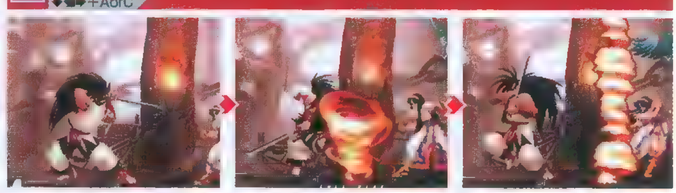
特殊 膝打ち蹴り
↘+B



特殊 滑り込み蹴り
↘+D



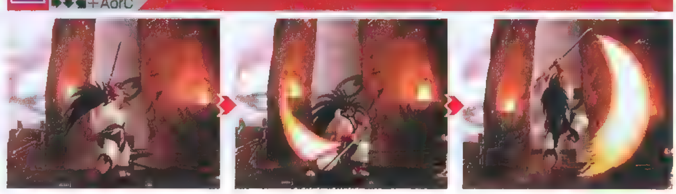
必殺 奥義 旋風裂斬
↓↘→+AorC



必殺 奥偽 旋風裂斬
↓↘→+BorD



必殺 奥義 弧月斬
→↓↘+AorC



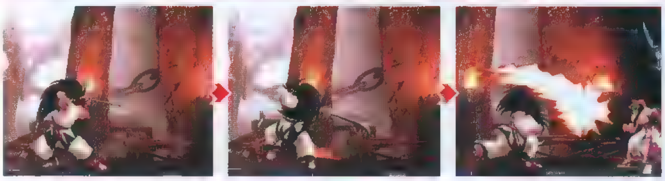
必殺 奥義 疾風弧月斬
ステップ開始直後に→↓↘+AorC



必殺 奥義 裂震斬
↓↙←+AorC



必殺 奥義 斬鋼閃
→↘↓↙←+BorD



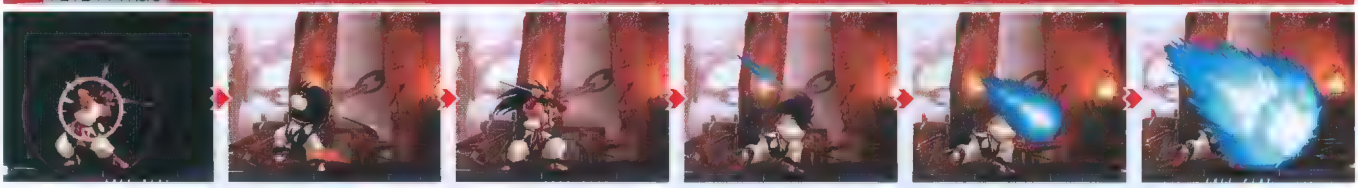
超必 怒り爆発
ABC同時押し



超必 天覇封神斬
↓↘→↓↘→+AorC



超必 天覇凄煌斬
→↘↓↙←→+AorC



●通常投げ・特殊技

通常投げは、崩して斬り付ける技。他のキャラと違い、ダウンを奪えないのが特徴。投げ成立後はほぼ五分の状態で試合が再開する。↘+Bは連打の効く下段蹴りで、必殺技や超必殺技などでキャンセルが可能。攻撃発生が早く連続技の始動や割り込みなど、用途は広い。↘+Dはスライディングしながら出す下段の蹴り技。リーチが長く、ダウンを奪える。先端をガードさせれば、ほぼ五分。リーチの長い通常技をキャンセルして出すと効果的だ。

●奥義 旋風裂斬

大きく振りかぶってから、竜巻状の飛び道具を放つ技。弱は画面半分ほど進み、ヒット時はのけぞらせる。一方、強は画面2/3ほど進み、ヒット時は相手を真上に吹き飛ばして受け身不能で落下。実戦では、吹き飛んだ相手に天覇凄煌斬で追撃を決めるのがベスト。間に合わない場合は、起き上がりに斬鋼閃を重ねるのも有効だ。

●奥偽 旋風裂斬

ニセモノの旋風裂斬。旋風裂斬に比べスキが少ないので、これで相手を跳ばせて落とす戦法が可能。

●奥義 弧月斬

弧を2回描きながら斬り付けつつ上昇する必殺技。攻撃発生が早いものの、無敵時間は全く無い。弱強の違いはヒット効果。弱は1段目がのけぞりで2段目がダウン。一方、強は1、2段目共にダウン。このため距離がある場合、弱は1段目がヒットしても2段目が届かないことがよくある。確実性を重視するなら、強が無難だ。実戦では、あまり距離に影響されない↘+B×2→強弧月斬の連続技が強力。なお、弱、強共に1段目はスーパーキャンセル可能。

●奥義 疾風弧月斬

前進しながら出す弧月斬。攻撃判定が発生する直前まで無敵。弧月斬と同じく、弱は2段目で、強は1、2段目でダウンが奪える。強の2段目は特殊空中ヒット判定のため、ちゃんと2ヒットする。この技の難点は入力が非常に難しいところ。ステップの開始から3フレーム以内にコマンドを完成させなければならない。こちらも、弱、強共に1段目はスーパーキャンセル可能だ。

●奥義 裂震斬

小さく前方にジャンプしつつ、上空から斬り付ける技。リーチが長く中段攻撃なので、中間距離からガードを揺さぶれる。主力はモーションの小さい弱で、ガードさせて有利、ヒット時のけぞり、画面半分まで届く。一方、強は2段技になり、ヒット時ダウン、画面2/3くらいまで届く。強はGCステップからの反撃を受けやすいので、使用頻度は少ない方がいい。一応、地を這う飛び道具に合わせれば、それを跳び越えつつ攻撃できるぞ。また、ダウン中の相手にヒットする特性があり、受け身不能の技から決めれば連続技として確定する。状況が少ないものの決めれば威力もそこそこ。画面端で天覇凄煌斬を決めた後などは、追加ダメージとして狙ってみよう。

●奥義 斬鋼閃

大きく振りかぶり、こん身の斬りを出す打撃技。攻撃発生は非常に遅いが、ガード不能で威力が高め。攻撃判定が少し上の方まであるため、ジャンプで逃げようとした相手に当たることがある。弱と強の違いは攻撃発生のみで、強は弱よりやや発生が遅い。相手の起き上がりの瞬間や交代して出てくるところに合わせると強力だ。

●怒り爆発

その名の通り、怒りを爆発させて攻撃力を高める技。パワーゲージを3本消費して、一定時間、攻撃力とケズり値が1.25倍になる。一応、発動の瞬間に攻撃判定があり、ヒットさせればダメージを与えられる。攻撃発生は比較的早く、弱攻撃から連続技になるほどだ。パワーゲージの消費が大きいためあまり出番は無いが、劣勢をばん回する最後のチャンスとして使ってみるのもいい。

●天覇封神斬

前進しながら連続して回転斬りを出し、最後に上昇しながら斬り付ける超必殺技。パワーゲージを2本消費するため、できれば確実な↘+B×2のヒット確認から決めたい。なお、弱or強で攻撃発生、ダメージは同じ。違いは、弱は下半身が、強は上半身が無敵になるところ。この無敵は攻撃発生後まで残るので、割り込みとしても強力。特に、強を対空として使うと効果的だ。ちなみに、この技は初段が空中で当たっても、続く2段目、3段目～と連続ヒットする。初段を近くで当てれば全段ヒットするので、対空の場合は少し引き付けてから出そう。

●天覇凄煌斬

大きく振りかぶって上段から斬り付け、その剣圧で巨大な衝撃波を発生させる多段技。弱強の違いは無い。性能面は、無敵は無く攻撃発生は遅めだが、特殊空中ヒット判定となっている。強旋風裂斬後や強弧月斬をスーパーキャンセルして出すなど、空中追撃技に使える。



NAKORURU

ナコルル

『サムライスピリッツ』シリーズから参戦のナコルル。やや非力なものの、機動力が高く、突進技系の必殺技は鋭く速いものばかり。ママハハとの連繋で多彩な攻撃を生み出し、相手をほんろうしよう。



けん制には遠距離立ちA＆B。前者は攻撃発生が早く、スキが小さい。後者はキャンセル可能なので、シチカプ エトゥなどにつなげば攻めの起点なる。

接近時は近距離立ちDとしゃがみDが有効。近距離立ちDはガードさせて有利なので攻めの継続になる。キャンセルして必殺技につなぐのもアリだ。しゃがみDは、ダウンを奪える下段技。↘+Dよりリーチが長いので、適度に交ぜていこう。

対空は空対空のジャンプCが強力。跳び込みは、頼りないがジャンプDを使おう。

■通常技

技名	ガード	ヒット数	補正	攻撃力1	攻撃力2	弾き値	ゲージ	キャンセル
近立ちA	立屈	1	有り	2/3	1/2	4	0/2	連特必超W
遠立ちA	立屈	1	有り	2/3	1/2	4	0/2	
垂ジャA	立	1	有り	3/4	1/2	4	0/2	
前ジャA	立	1	有り	3/4	1/2	4	0/2	
後ジャA	立	1	有り	3/4	1/2	4	0/2	
しゃがみA	立屈	1	有り	3/4	1/2	4	0/2	特必超W
近立ちB	立屈	1	有り	7/8	1/2	4	0/2	特必超W
遠立ちB	立屈	1	有り	8/9	1/2	4	0/2	必超W
垂ジャB	立	1	有り	7/8	1/2	5	0/2	
前ジャB	立	1	有り	7/8	1/2	5	0/2	
後ジャB	立	1	有り	7/8	1/2	5	0/2	
しゃがみB	立屈	3	有り	3/4	1/2	4	0/2	

技名	ガード	ヒット数	補正	攻撃力1	攻撃力2	弾き値	ゲージ	キャンセル
近立ちC	立屈	2	有り	9/10	2/3	6	1/3	特必超W
遠立ちC	立屈	1	有り	16/18	3/4	14	1/3	
垂ジャC	立	1	有り	18/20	3/4	15	1/3	
前ジャC	立	1	有り	18/20	3/4	15	1/3	
後ジャC	立	1	有り	18/20	3/4	15	1/3	
しゃがみC	立屈	2	有り	7/8	2/3	7	1/3	特必超W
近立ちD	立屈	1	有り	7/8	3/4	12	1/3	特必超W
遠立ちD	立屈	1	有り	8/9	3/4	14	1/3	
垂ジャD	立	1	有り	7/8	3/4	15	1/3	
前ジャD	立	1	有り	7/8	3/4	15	1/3	
後ジャD	立	1	有り	7/8	3/4	15	1/3	
しゃがみD	屈	1	有り	6/7	3/4	12	1/3	必超W

■通常投げ

技名	ガード	ヒット数	補正	攻撃力1	攻撃力2
崩し～横裂斬	地投	1	無し	18	6

技名	ガード	ヒット数	補正	攻撃力1	攻撃力2
飛天鷹落投	空投	1	有り	18	6

■特殊技

技名	ガード	ヒット数	補正	攻撃力1	攻撃力2	ケズり値	弾き値	ゲージ	キャンセル
脚襲打	屈	1	有り	4/6	1/2	0	4	0/2	※1
連牙脚	立屈	3	有り	6/9	2/3	0	4	0/2	
弧空裂脚	立	1	有り	9/10	3/4	2	8	0/4	
三角飛び	—	—	—	—	—	—	—	—	

■必殺技

技名	ガード	ヒット数	補正	攻撃力1	攻撃力2	ケズり値	弾き値	ゲージ	消費	キャンセル
アンヌ ムツベ(A)	屈	1	有り	9/10	3/3	2	8	2/4		超
アンヌ ムツベ(B)	屈	1	有り	10/11	3/3	2	8	2/4		超
アンヌ ムツベ(C)	屈	1	有り	11/12	3/3	2	8	3/4		超
レラ ムツベ(A)	立屈	1	有り	11/2	3/3	2	8	2/4		
レラ ムツベ(B)	立屈	2	有り	8/9	2/2	2	4	2/4		
レラ ムツベ(C)	立屈	3	有り	6/7	1/1	2	3	3/4		
カムイ リムセ(A)	立屈	1	有り	9/10	3/3	2	8	2/4		
カムイ リムセ(B)	立屈	2	有り	6/7	2/2	2	4	2/4		
カムイ リムセ(C)	立屈	3	有り	3/6	1/2	2	3	3/4		
・(追加攻撃)	立屈	1	有り	4/5	1/1	2	3	3/4		
シチカプ エトゥ(A)	立屈	1	有り	6/7	2/2	1	5	0/4		
シチカプ エトゥ(B)	立屈	1	有り	7/8	2/2	1	5	0/4		
シチカプ エトゥ(C)	立屈	1	有り	8/9	2/2	1	5	0/4		
鷹に掴まる、鷹捕まり解除	立屈	1	有り	—/—	—/—	—	—	0/—		
鷹捕まり攻撃A	立屈	1	有り	4/5	1/2	0	4	0/2		※2
鷹捕まり攻撃B(ヤトロポック)	立屈	1～	有り	3/4	1/2	0	1	0/3		
鷹捕まり攻撃C	立屈	1	有り	12/13	4/5	0	4	0/4		
カムイ ムツベ	立	1	有り	14/18	5/6	2	8	1/4		

■超必殺技

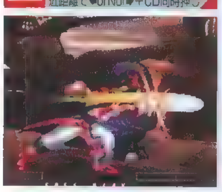
技名	ガード	ヒット数	補正	攻撃力1	攻撃力2	ケズり値	弾き値	消費	キャンセル
エレルシ カムイ リムセ	立屈	1	無し	0/0	0/0	0	0	1	
→(成立時)	—	4	有り	8/—	2/—	—	—		
→(フィニッシュ)	—	1	無し	20/—	8/—	—	—		
カムイ サンテク	—	—	—	—/—	—/—	—	—	2	

●備考

※1　必超。脚襲打でもキャンセル可

※2．超。鷹捕まり攻撃A、カムイ ムツベ、エレルシ カムイ リムセでもキャンセル可

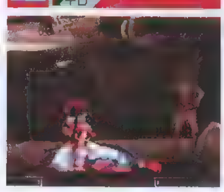
投げ 崩し～横裂斬
近距離で←orNor→+CD同時押し



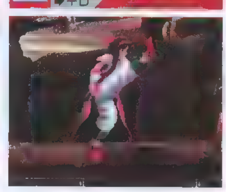
投げ 飛天鷹落投
空中・近距離でCD同時押し



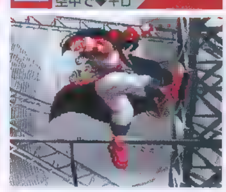
特殊 脚襲打
↘+D



特殊 連牙脚
→+D



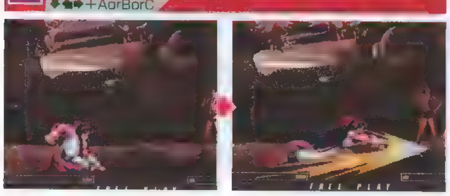
特殊 弧空裂脚
空中で↓+D



特殊 三角飛び
空中・壁際で↗



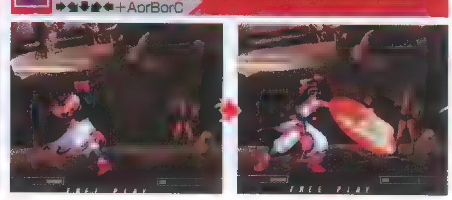
必殺 アンヌ ムツベ
↓↘→+AorBorC



必殺 レラ ムツベ
→↓↘+AorBorC



必殺 シチカプ エトゥ
→↘↓↙←+AorBorC



必殺 カムイ リムセ/追加攻撃
←↓↙+AorBorC/カムイ リムセ中にAorBorC



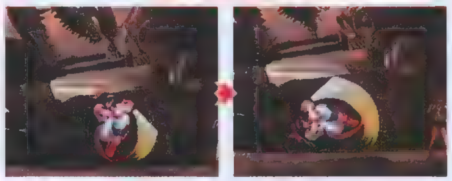
必殺 鷹に捕まる/鷹捕まり解除
↓↙←+D/鷹捕まり中にD



必殺 鷹捕まり攻撃A
鷹捕まり中にA



必殺 鷹捕まり攻撃B（ヤトロポック）
鷹捕まり中にB



必殺 鷹捕まり攻撃C
鷹捕まり中にC



必殺 カムイ ムツベ
鷹捕まり中にAB同時押し



超必 カムイ サンテク
↓↘→↓↘→+AorBorC



超必 エレルシ カムイ リムセ
→↘↓↙←→↘↓↙←+AorBorC



●通常投げ・特殊技
通常投げは動きの速いナコルルなら比較的決めやすい。一方、空中投げは投げ間合いが非常に狭いので、無理に狙う必要は無い。特殊技のジャンプ中↓+Dは、ガードさせて有利。相手を跳び越しつつ出せば、方向転換して攻撃できる。↘+Dは近距離戦の主力技。下段攻撃で、かつ必殺技でキャンセル可能だ。→+Dは蹴り上げつつ、自分自身が後方に跳ねる技。スキが大きく、ガードされると反撃が確定。相打ちになりやすいが対空になる。少し早めに出していこう。

●アンヌ ムツベ
短剣を前方に突き出して構えつつ、低い姿勢で突進する技。下段攻撃で受け身不能のダウンを奪える主力技だ。その性能は、ABCの順で、攻撃発生が遅く、移動距離が長く、スキが大きくなる。Aは攻撃発生が早く、弱攻撃から連続ヒット。また、スキが非常に小さく、技の終わり際をガードさせれば五分。実戦では、↘+D→Aアンヌ ムツベの連係が強力。一方、BCは突進距離が長い。その低い姿勢を利用して、相手の飛び道具の下をくぐりつつ攻撃する使い方が実戦的。なお、スーパーキャンセル可能だが、連続ヒットするものがない。

●レラ ムツベ
斜め上方向に突進するアンヌ ムツベ。ABCの順に移動距離が伸びる。Aは1段、Bは2段、Cは3段技で、攻撃発生はCが一番早く、BAの順に遅くなる。ガードされるとスキは膨大。よく前に歩きながらアンヌ ムツベを出そうとすると、暴発することがあるので注意。

●シチカプ エトゥ
上空の鷹を急降下させる飛び道具系必殺技。ABCの順で攻撃発生が遅くなり、鷹の着弾地点がより遠くなる。ヒットorガードさせた後は有利。間合いの離れない画面端なら、発生の早い通常技で追撃できる。実戦では、タクティカルステップやGCステップから反撃を受ける場合があるので、使用頻度は少なめにしよう。

●カムイ リムセ/追加攻撃
布を振り回して攻撃する打撃技。その後、追加入力をすれば布を大きく払う攻撃を出す。ABCで攻撃発生は同じ。違いはその攻撃回数で、Aは1回、Bは2回、Cは3回攻撃する技になり、その後に追加攻撃が出せる。追加攻撃をしない場合は、ナコルルが有利。特にAは有利時間が長く、Cはほぼ五分の状態。追加入力をした場合、ヒット時にダウンを奪える。ただし、ガードされると不利なので、ヒット確認して出すのが基本。実戦では、近距離立ちC→BorCカムイ リムセと連係するのがオススメ。段数が多くヒット確認が簡単、ガードされても攻めを継続できる。最後に、この技は飛び道具をはね返せるが、発生直後ははね返せないので、少し早めに出そう。

●鷹に捕まる/鷹捕まり解除
上空の鷹につかまる行動と、鷹から落下する行動。

●鷹捕まり攻撃A
小さく真横に斬り付ける打撃技。鷹捕まり中に、唯一、連打、必殺技、超必殺技キャンセルが可能。

●鷹捕まり攻撃B（ヤトロポック）
鷹から落下しつつ、体を丸めて攻撃する多段技。中段攻撃ではないものの、ガードさせると非常に有利。

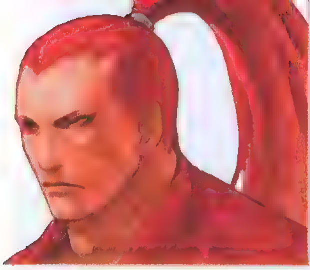
●鷹捕まり攻撃C
真横に大きく斬り付ける打撃技。中段ではない。技後のスキが大きいため、ほとんど使う機会の無い技。

●カムイ ムツベ
鷹につかまった状態から、ナコルルが斜め下45度に突進する打撃技。中段で攻撃発生が非常に早いので見切られにくい。強攻撃→鷹に捕まる→カムイ ムツベが連続技になるほど。ただ、ガードされたときのスキは膨大なので、反撃を覚悟しておこう。

●カムイ サンテク
地面から癒しの光を放ち、体力を回復する超必殺技。パワーゲージを2本消費。回復可能体力に関係無く一定量回復できる。また、ABCボタン同時押しで動作を中断できる。一応、発生の瞬間から少しの間無敵状態があるので、飛び道具などを回避することができる。

●エレルシ カムイ リムセ
鷹につかまってから、炎をまといながら斜め45度に急降下する突進系超必殺技。スキは大きいが、威力は高め。地上or鷹捕まり中の2種類の状況から出すことができる。

地上版は、発動から鷹につかまるまでが完全無敵。ただし、攻撃発生が非常に遅いためガードされやすい。一方、鷹につかまっている状態から出す場合は、地上で出す場合よりも格段に攻撃発生が早くなるという特徴がある。画面端なら(一部のキャラは画面中央でも可能)、近距離立ちD→鷹に捕まる→エレルシ カムイ リムセが連続ヒットし、大ダメージを与えられる。



GENJYURO KIBAGAMI

牙神 幻十郎

弱三連殺によるけん制および連続技が非常に強力な幻十郎。ほかにも強三連殺によるめくりや、起き攻めで強力な中段の近距離立ちD、画面端で弱桜華斬・菖蒲を絡めた連続技＆ガード不能の攻めなど、攻撃力はかなりのものだ。

	A	B	C	D
近距離立ち				
遠距離立ち				
しゃがみ				
垂直ジャンプ				
斜めジャンプ				



接近戦では発生が早く連打可能なしゃがみAを3発ほど出してヒット確認し、連続技や連係につなごう。中距離ではリーチに優れた遠距離立ちB、発生が遅い分さらに長いしゃがみCをキャンセルして連係を組み立てるといい。近距離立ちDの2段目は中段。1段目をガードさせてしまうと届かないことが多いので、起き上がりに2段目を直接重ねよう。下段のしゃがみBと使い分け、キャンセルから連続技を狙うのだ。空中では下方向に強いジャンプCが強力。空対空には発生の早いジャンプAがいい。

■通常技

技名	ガード	ヒット数	補正	攻撃力1	攻撃力2	弾き値	ゲージ	キャンセル
近立ちA	立屈	1	有り	4/5	1/2	4	0/2	連特必超
遠立ちA	立屈	1	有り	3/4	1/2	4	0/2	
垂ジャA	立	1	有り	5/6	1/2	5	0/2	
前ジャA	立	1	有り	5/6	1/2	5	0/2	
後ジャA	立	1	有り	5/6	1/2	5	0/2	
しゃがみA	立屈	1	有り	3/4	1/2	4	0/2	連特必超
近立ちB	立屈	1	有り	8/9	2/3	4	0/2	特必超
遠立ちB	立屈	1	有り	7/8	2/3	4	0/2	特必超W
垂ジャB	立	1	有り	7/8	2/3	5	0/2	
前ジャB	立	1	有り	7/8	2/3	5	0/2	
後ジャB	立	1	有り	7/8	2/3	5	0/2	
しゃがみB	屈	1	有り	6/7	1/2	4	0/2	特必超W

技名	ガード	ヒット数	補正	攻撃力1	攻撃力2	弾き値	ゲージ	キャンセル
近立ちC	立屈	2	有り	9/10	2/3	6	1/3	※1
遠立ちC	立屈	1	有り	18/18	3/4	20	1/3	
垂ジャC	立	1	有り	12/13	3/4	15	1/3	
前ジャC	立	1	有り	12/13	3/4	15	1/3	
後ジャC	立	1	有り	12/13	3/4	15	1/3	
しゃがみC	立屈	1	有り	18/18	3/4	12	1/3	必超W
近立ちD	※2	3	有り	6/8	3/4	12	1/3	※1
遠立ちD	立屈	3	有り	10/11	3/4	14	1/3	
垂ジャD	立	1	有り	11/12	3/4	15	1/3	
前ジャD	立	1	有り	11/12	3/4	15	1/3	
後ジャD	立	1	有り	11/12	3/4	15	1/3	
しゃがみD	屈	1	有り	10/11	3/4	12	1/3	

■通常投げ

技名	ガード	ヒット数	補正	攻撃力1	攻撃力2
突き飛ばし～飛燕刃	地投	1	無し	18	6

■特殊技

技名	ガード	ヒット数	補正	攻撃力1	攻撃力2	ケズり値	弾き値	ゲージ	キャンセル
逆風	立屈	1	有り	12/13	3/4	0	8	1/3	必超
裾擦り	屈	1	有り	8/9	2/3	0	10	1/3	必超

■必殺技

技名	ガード	ヒット数	補正	攻撃力1	攻撃力2	ケズり値	弾き値	ゲージ	消費	キャンセル
桜華斬	立屈	1	有り	10/11	3/4	1	9	0/4		超
桐覇 光翼刃(A)	立屈	1～2	有り	12/13	3/4	2	9	2/4		
桐覇 光翼刃(C)	立屈	1～2	有り	9/10	3/4	2	9	3/5		超
三連殺(1、2段目)	立屈	1	有り	6/7	2/3	2	3	1/1		
→(3段目)	立屈	1	有り	9/10	2/3	2	3	1/1		
月華斬	地投	—	有り	—/—	—/—	—	—	1/—		
→(投げ成立)	—	3	有り	2/—	1/—	—	—	2/2		
→(フィニッシュ)	—	1	有り	7/—	2/—	—	—	0/3		
牙神突	立屈	1	有り	—/—	—/—	—	—	2/—		
→(ため1段階目)	立屈	1	有り	15/16	5/6	2	9	2/4		
→(ため2段階目)	ガ不	1	有り	20/24	8/9	2	9	2/4		
百鬼殺(A)	立屈	1	有り	0/0	0/0	2	8	1/5		
百鬼殺(C)	立屈	1	有り	0/0	0/0	2	6	1/3		
→(成立時)	—	3	有り	4/—	1/—	—	—	2/2		

■超必殺技

技名	ガード	ヒット数	補正	攻撃力1	攻撃力2	ケズり値	弾き値	消費	キャンセル
裏五光、五光斬	立屈	1	有り	0/0	0/0	7	28	1	
→(乱舞)	—	4	有り	4/—	1/—	—	—		
→(フィニッシュ)	—	1	有り	12/—	1/—	—	—		
桜華斬・菖蒲(A)	立屈	1	有り	6/7	2/3	3	4	1	
→(落下時)	立	1	有り	7/8	3/4	3	4		
桜華斬・菖蒲(C)	立屈	1	有り	14/15	4/5	3	4	1	
→(落下時)	立	1	有り	15/16	6/7	3	4		
怒り爆発	立屈	1	有り	10/12	3/4	5	55	3	

●備考
※1：1段目のみ特必超
※2：立屈、立、立屈

投げ 突き飛ばし～飛燕刃
近距離で←orNor→+CD同時押し



特殊 逆風
↘+C



特殊 裾擦り
→+D



必殺 桜華斬
↓↙←+AorC



必殺 桐覇 光翼刃
→↓↘+AorC



必殺 三連殺
↓↘→+AorC(3回連続入力)



必殺 月華斬
→↓↘+B



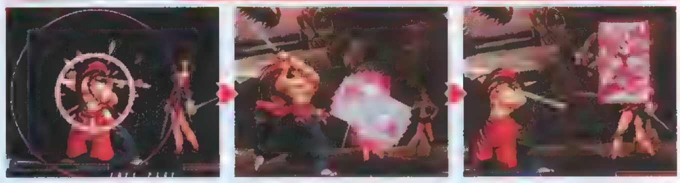
必殺 牙神突
→↘↓↙←+B



必殺 百鬼殺
→↘↓↙←→+AorC



超必 桜華斬・菖蒲
↓↙←↓↙←+AorC



超必 裏五光
↓↘→↓↘→+A



超必 五光斬
↓↘→↓↘→+C



超必 怒り爆発
ABC同時押し



●通常投げ・特殊技

通常投げは決めてもダウンを奪えず、さらにはこちらが不利。なるべく月華斬を使うようにしよう。↘+Cは斬り上げを放つ。対空性能は無いに等しいので、連続技に組み込むのが関の山だ。→+Dはキャンセルのかかる下段。

●桜華斬

花札形の飛び道具を放つ技。若干遠い位置に弾が発生するため、密着状態で出すと当たらない。弱は射程が短い代わりにスキが非常に小さく、近場でガードさせても大幅に有利。画面端なら桜華斬→近距離立ちC→桜華斬～といった連係が可能。強は射程が長い分スキが大きいので、遠距離でのけん制に使う際も跳び込みに注意を。なお、共にスーパーキャンセル可能だが、入力が早過ぎると弾が発生する前にキャンセルしてしまうので注意。

●桐翻 光翼刃

刀で斬り上げつつ上昇する。無敵は無いものの発生が早く、出してしまえば非常に大きな攻撃判定を持つ。相手が動きそうなところに出しておく、という使い方をしたい。もちろん、上昇系必殺技ということでスキは大きい。多用は禁物だぞ。なお、弱は1ヒットでダウンを奪い、強は2ヒット技で1ヒット目がスーパーキャンセル可能だ。

●三連殺

突進しつつ横に斬り付ける技で、追加入力により斬り上げの2発目、斬り下ろしの3発目へと派生。3発目のヒット時は受け身を取れないダウンを誘発する。2、3発目ともにスキが大きいので、1発目をヒット確認してから出すようにしたい。弱の1発目は発生とリーチに優れている上、ガードされても五分の状況となる優秀な技。けん制に、連続技にと用途は広い。強の1発目は、よほど遠い間合いで出さない限り相手を通り過ぎつつ斬り付けるため、ガード方向が逆になる。通常技をキャンセルして出すだけで、強力なガード崩しとなるぞ。なお、画面端に追い詰めているときは相手の裏に回れないので、その点には注意。

●月華斬

相手をつかみ、斬撃を浴びせる投げ。投げるまでは通常投げより遅いものの、威力が高く、受け身を取られないのが利点。画面中央で決めた後はランで追いかけてから、画面端で決めた後はその場から、中段の近距離立ちD2段目を絡めた起き攻めでガードを崩そう。

●牙神突

刀を構え、大きく踏み込むとともに突きを繰り出す。リーチが非常に長く、画面の約7割をカバーするものの、発生が遅過ぎるので使いにくい。なお、ボタンを押し続けることでタメとなり、最大までタメるとガード不能に。ただし、発生が遅いため、一人目の相手を倒した瞬間からタメ始めても二人目の登場に間に合わない。

●百鬼殺

刀で連続的に斬り付け、これがヒットすると刀で突き刺して蹴りを放つロック技に移行する。弱と強の違いは攻撃回数で、弱は2回、強は6回攻撃を繰り出す。発生が早いので、しゃがみAからの連続技に組み込めるが、威力やヒット後の状況など、すべての要素で弱三連殺に劣る。攻撃回数を活かしてケズりに使うのもいいが、強で出したとしても最初に繰り出す2ヒットの横斬り以外ではケズりダメージを与えられない。

●桜華斬・菖蒲

射程の長い桜華斬を繰り出し、札が相手に当たると弱の場合は垂直に上昇、強は若干前に進みながら上昇し、中段の飛び道具となって落下。桜華斬をスーパーキャンセルして弱を出すなど、画面端での連続技に組み込むのが主な使い方だが、ヒットストップ中にガードを切り替えられないことを利用して、落下時の弾をガードさせ、下段のしゃがみBでガードを崩すという強力な戦法も可能だ。

●裏五光

花札とともに相手を斬り上げる超必殺技で、1段目がヒットした際は強烈な五段斬りをたたき込む。長い下半身無敵を持つので、こちらの起き上がりに下段攻撃を重ねてくる相手に対して狙うのが主な使いどころだ。

●五光斬

裏五光との違いは、上半身無敵を持つことのみ。発生が若干遅いせいもあり、早めの反応が必要となるが、対空技として強力。幻十郎は信頼できる対空技に乏しいので、パワーゲージがある場合は常に頭に入れておこう。

●怒り爆発

パワーゲージ3本を消費して斬り上げを放ち、技後攻撃力がアップする怒り状態となる。なお、斬り上げに無敵は無いが、つぶされたとしても怒り状態へは移行できる。怒り状態は一定時間続くが、交代してしまうとその時点で効果が終了するので注意。3本ものパワーゲージを消費する割には、攻撃力が若干上昇するだけと受けられる恩恵が少ないので、わざわざ使う必要は無い。



SHIKI
色

通常技の発生は全体的に遅め、通常技から通常技につながる連係があるなど独自の要素を持つ。必殺技についても、瞬間移動、追加入力のある突進技、空中から奇襲する技など、扱いが難しい特殊なキャラだ。



色の通常技は、振りが大きく全体的に攻撃発生が遅い。けん制はリーチのあるしゃがみBをバラまき、接近を許さないようにする。それでも近付かれた場合は、発生の早いしゃがみAで割り込んで追い払おう。

近距離で先手を取れた場合は、中段の近距離立ちDでしゃがみガードを崩す。密着なら、近距離立ちD→近距離立ちC（1段目）→B露祓というつなぎが連続技になる。また、しゃがみCは2ヒットの下段技。GCステップに弱いので多用はできないが、ガードされても有利。適度に交ぜると効果的だ。

■通常技

技名	ガード	ヒット数	補正	攻撃力1	攻撃力2	弾き値	ゲージ	キャンセル
近立ちA	立屈	1	有り	2/3	1/2	4	0/2	※1
遠立ちA	立屈	1	有り	2/3	1/2	4	0/2	
垂ジャA	立	1	有り	3/4	1/2	5	0/2	
前ジャA	立	1	有り	3/4	1/2	5	0/2	
後ジャA	立	1	有り	3/4	1/2	5	0/2	
しゃがみA	立屈	1	有り	2/3	1/2	4	0/2	※2
近立ちB	立屈	1	有り	5/6	1/2	4	0/2	※1
遠立ちB	立屈	1	有り	4/5	1/2	4	0/2	必超W
垂ジャB	立	1	有り	5/6	1/2	5	0/2	
前ジャB	立	1	有り	5/6	1/2	5	0/2	
後ジャB	立	1	有り	5/6	1/2	5	0/2	
しゃがみB	立屈	2	有り	5/6	1/2	4	0/2	必超W

技名	ガード	ヒット数	補正	攻撃力1	攻撃力2	弾き値	ゲージ	キャンセル
近立ちC	立屈	2	有り	5/6	1/2	12	1/3	必超W
遠立ちC	立屈	1	有り	18/20	3/4	14	1/3	必超W
垂ジャC	立	1	有り	16/18	3/4	15	1/3	
前ジャC	立	1	有り	16/18	3/4	15	1/3	
後ジャC	立	1	有り	16/18	3/4	15	1/3	
しゃがみC	屈	1	有り	15/17	3/4	12	1/3	
近立ちD	立	1	有り	6/7	3/4	12	1/3	※2
遠立ちD	立屈	1	有り	9/10	3/4	14	1/3	必超W
垂ジャD	立	1	有り	12/13	3/4	15	1/3	
前ジャD	立	1	有り	12/13	3/4	15	1/3	
後ジャD	立	1	有り	12/13	3/4	15	1/3	
しゃがみD	立屈	2	有り	4/5	1/2	12	1/3	必超W

■通常投げ

技名	ガード	ヒット数	補正	攻撃力1	攻撃力2
是無	地投	1	無し	18	6

■必殺技

技名	ガード	ヒット数	補正	攻撃力1	攻撃力2	ケズり値	弾き値	ゲージ	消費	キャンセル
天咆輪（A・地上・空中）	立屈	1	有り	9/10	3/4	1	4	1/3		※3
天咆輪（B・地上・空中）	立屈	2	有り	7/8	2/3	1	4	1/3		※3
天咆輪（C・地上・空中）	立屈	3	有り	6/7	2/3	1	4	1/3		※3
露祓（A）	屈	1	有り	7/8	2/3	2	8	1/3		超
露祓（B）	屈	1	有り	8/9	2/3	2	8	1/3		超
露祓（C）	屈	1	有り	9/10	3/4	2	3	1/3		超
雫狩（A）	立屈	1	有り	5/6	1/2	2	3	2/3		※4
雫狩（B）	立屈	2	有り	6/7	2/3	1	6	1/2		※4
雫狩（C）	立屈	3	有り	7/8	2/3	2	3	2/3		※4
冥華	立	1	有り	8/9	2/3	1	6	1/2		
無明	地投	1	有り	16/–	3/–	–	–	2/4		
降臨（A）	立屈	2	有り	8/9	3/4	1	5	1/3		
降臨（B）	立屈	1	有り	9/10	2/3	1	6	1/3		
降臨（C）	立屈	1	有り	10/11	2/4	1	7	1/3		
刹那	–	–	–	–/–	–/–	–	–	0/–		※5

■超必殺技

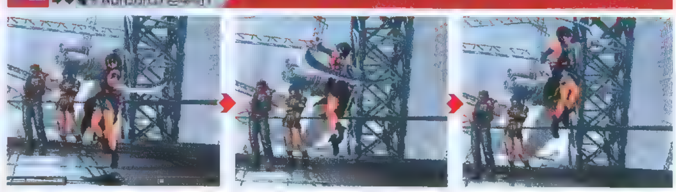
技名	ガード	ヒット数	補正	攻撃力1	攻撃力2	ケズり値	弾き値	消費	キャンセル
天魔波旬	立屈	1	有り	0/0	0/0	0	0	1	
→（乱舞）	–	11	有り	1/–	0/–	–	–		
→（フィニッシュ）	–	1	無し	12/–	7/–	–	–		
色咒	立屈	1	有り	0/0	0/0	0	0	2	
→（成立時）	–	2	無し	14/–	2/–	–	–		

※1：必超W。同技を除くすべての通常技でもキャンセル可
※2　同技を除くすべての通常技でキャンセル可
※3　空中天咆輪に限り、降臨でキャンセル可
※4　空中天咆輪でキャンセル可
※5：CとDで出したときのみ、空中天咆輪、降臨（A）、降臨（B）でキャンセル可

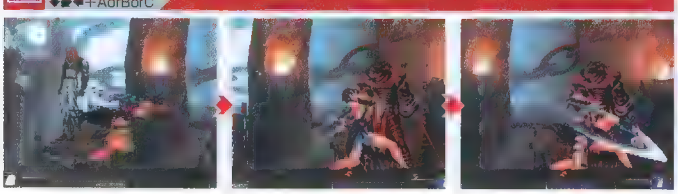
是無
近距離で←orNor→＋CD同時押し



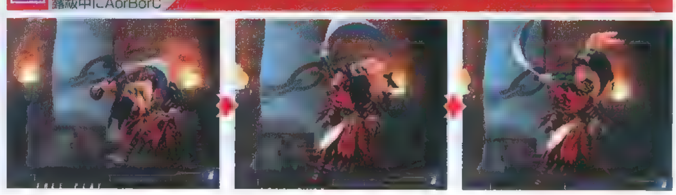
必殺 天咆輪
→↓←＋AorBorC（空中可）



必殺 露祓
↓↙←＋AorBorC



必殺 雫狩
露祓中にAorBorC



必殺 冥華
↓↙←+D



必殺 無明
近距離で→↘↓↙←→+D



必殺 降臨
空中で↓↙←+AorBorC



必殺 刹那
↓↓+AorBorCorD(空中可)



超必 天魔波旬
↓↘→↘↓↙←→+AorBorC



超必 色咒
↓↘→↘↓↙←→+D



●天咆輪

体を回転させて上昇しながら斬り付ける対空系必殺技。攻撃発生が早く、弱攻撃から連続技になる。Aは単発技、BCの順でヒット数が増え、上昇高度が高くなる。Aにのみ上半身無敵があるので、主にこれを対空に使おう。なお、空中版は降臨でキャンセル可能。空振りしても出せるので、空中軌道のバリエーションを増せる。

●露祓

素早い動きで前進してから、両手の剣で挟み込むように足元を攻撃する技。下段で突進中は上半身無敵。相手が近くに居ない場合は攻撃動作に移らず、移動するだけで終わる。Aは突進距離が短く画面四分の一程度、ガード後のスキは小さい。Bは突進距離が画面半分ほど。Cは突進距離が画面四分の三と一番長く、その分スキが一番大きい。実戦では、Aは届かないことが多いため、メインになるのはBとC。スキが多少あるものの、派生技があるので反撃を受けにくく、中間距離から奇襲技として使える。なお、スーパーキャンセル可能なので、状況次第で天魔波旬や色咒につなぎ、ダメージアップさせよう。

●雫狩

下から上へと斬り付けながら、その勢いで自分自身も上昇する打撃技。露祓の後に出せる追加入力の必殺技で、露祓と同じボタンでのみ可能。ABCの順でヒット数が増え、威力が上がり、上昇する高さが高くなる。スキが大きいため、ガードされた場合は反撃必至。なお、ヒット時は空中版の天咆輪でキャンセルでき、さらにこれを降臨でキャンセルして追撃できる。天咆輪のキャンセルタイミングは短いので、少し早めを意識しよう。

●冥華

小さく前方にジャンプしながら繰り出すカカト落とし。中段でヒット時ダウン。ガードされても若干有利なので、攻めを継続する時にも役立つ。また、跳び上がる動作を利用すれば、地を這う飛び道具を回避しつつ攻撃できる。

なお、特殊空中ヒット判定なので、対空でしゃがみD→冥華というような連続技を決めることができる。

●無明

コマンド投げ。成立すると相手の頭の上にドクロマークが表示され、その間、相手の上下左右のレバー入力が逆になる。投げ間合いは狭く、投げの発生も遅め。ただ、空振りしてもスキは小さい。実戦では、交代されるだけで簡単にその効果を回避されてしまうのが弱点。

●降臨

空中から急降下して斬り付ける必殺技。Aは手前に、BCの順で遠くに急降下する。中段ではないものの、低い打点でガードさせて五分〜やや不利程度。通常のジャンプ攻撃が弱い色にとって、頼れる空中必殺技だ。

●刹那

瞬間移動する必殺技で空中でも出せる。発動から消える間、消えてから出現する間にそれぞれスキがあるため、防御的に使うよりも幻惑する手段として使う方がいい。出現場所は、自分の状況(地上or空中)とボタンにより、以下のような位置に決まっている。

地上A:自分を基準に1キャラ分前方の地上
地上B:自分を基準に5キャラ分前方の地上
地上C:自分を基準に1キャラ分前方の空中
地上D:自分を基準に5キャラ分前方の空中
空中A:自分を基準に1キャラ分前方の地上
空中B:フィールドの決まった位置に出現
空中C:自分を基準に1キャラ分前方の空中
空中D:自分を基準に5キャラ分前方の空中

なお、空中に出現するCとDは、天咆輪(空中)とAorBの降臨でキャンセル可能。これらの技でキャンセルした場合、色が後ろを向いていても相手に向かって攻撃が出る。

●天魔波旬

突進して多段の斬撃を決めた後に、天咆輪で締めるロック系の超必殺技。ABCの順で、攻撃発生が遅くなり、移動距離は長くなる。Aは攻撃発生が早く、密着状態なら弱攻撃から連続ヒットする。一方、BとCには発生の瞬間に少し無敵がある。ただし、どれも攻撃発生まで無敵が続かないので下段攻撃には弱い。なお、突進中の上半身無敵は突進が終わるまで続くので、飛び道具を抜けたり、少し早めに出せば対空としても機能する。

●色咒

突進してから斬り付け、最後は馬乗りになって相手の精気を奪うロック系突進打撃技。パワーゲージを2本消費する。ヒットすると、回復可能体力に関係無く、一定量相手の体力を吸収。無敵は攻撃判定出現と同時に切れるものの、攻撃発生が非常に早いため割り込みに使える。また、突進中は上半身無敵で、突進スピードが速い。このため、相手の飛び道具に合わせたり、対空に使ったり、中間距離の反撃に決めたり、と大活躍する技。



ASURA
アスラ

高性能な飛び道具の数々を見ると要塞を思わせる感じだが、慣れないうちは容易に接近され、苦戦を強いられる。飛び道具の撃ち方に加え、接近戦での当て身や連続技などチャンスを見極める能力が試されるテクニカルキャラ。



しゃがみAは連打が効き、攻撃発生が早いので、接近されたときの暴れや、距離を離す手段として使う。遠距離立ちAは発生が早く攻撃判定も強いので、相手の接近を防ぐ手段になる。下段のしゃがみBも距離を離すのに使う。1段目ヒット時の硬直が長いおかげで、↘+Cやダブルアサルトなどを決められ、連続技の始動になる。遠距離立ちCは発生こそ遅いものの、飛び道具といえるようなリーチの長さを持ち、遠距離での対空、けん制に有効。ジャンプAは発生、判定に優れ、空対空でかなり強い。

■通常技

技名	ガード	ヒット数	補正	攻撃力1	攻撃力2	弾き値	ゲージ	キャンセル
近立ちA	立屈	1	有り	3/4	1/2	4	0/2	連特必超W
遠立ちA	立屈	1	有り	4/5	1/2	4	0/2	
垂ジャA	立	1	有り	4/5	1/2	5	0/2	
前ジャA	立	1	有り	4/5	1/2	5	0/2	
後ジャA	立	1	有り	4/5	1/2	5	0/2	
しゃがみA	立屈	1	有り	2/3	1/2	4	0/2	連特必超W
近立ちB	立屈	4	有り	2/3	1/2	1	0/1	連特必超W
遠立ちB	立屈	3	有り	3/4	1/2	2	0/2	
垂ジャB	立	1	有り	8/10	1/2	5	0/4	
前ジャB	立	1	有り	8/10	1/2	5	0/4	
後ジャB	立	1	有り	8/10	1/2	5	0/4	
しゃがみB	屈	2	有り	3/4	1/2	2	0/2	特必超W

技名	ガード	ヒット数	補正	攻撃力1	攻撃力2	弾き値	ゲージ	キャンセル
近立ちC	立屈	1	有り	14/16	3/4	10	1/3	特必超W
遠立ちC	立屈	1	有り	16/20	4/5	20	1/4	
垂ジャC	立	1	有り	15/14	3/4	15	1/3	
前ジャC	立	1	有り	15/14	3/4	15	1/3	
後ジャC	立	1	有り	15/14	2/3	15	1/3	
しゃがみC	立屈	2	有り	11/12	3/4	12	1/3	特必超W
近立ちD	立屈	1	有り	12/13	3/4	12	1/3	特必超W
遠立ちD	立屈	1	有り	13/14	3/4	14	1/3	必
垂ジャD	立	1	有り	11/12	3/4	15	1/3	
前ジャD	立	1	有り	11/12	3/4	15	1/3	
後ジャD	立	1	有り	11/12	3/4	15	1/3	
しゃがみD	屈	1	有り	12/13	3/4	12	1/3	特必超W

■通常投げ

技名	ガード	ヒット数	補正	攻撃力1	攻撃力2
トラウウイ	地投	2	無し	9	3

■特殊技

技名	ガード	ヒット数	補正	攻撃力1	攻撃力2	ケズり値	弾き値	ゲージ	キャンセル
ネニオロス	屈	1	有り	14/15	4/4	0	12	1/4	※1
レイレウ	屈	1	有り	7/9	2/2	0	4	0/3	※2
エニレウ	立・屈	1	有り	8/10	2/3	0	4	0/3	
レトソル	屈	1	有り	6/8	2/2	0	4	0/3	※3
ウリセルグ	立	1	有り	8/12	2/2	0	4	1/1	

■必殺技

技名	ガード	ヒット数	補正	攻撃力1	攻撃力2	ケズり値	弾き値	ゲージ	消費	キャンセル
シェドムーサ(A､B､C･1段目)	立屈	1	有り	8/10	2/3	2	4	0/1		
シェドムーサ(B､C･2段目)	立屈	1	有り	6/8	2/3	1	4	0/1		
シェドムーサ(C･3段目)	立屈	1	有り	4/6	1/2	1	4	0/1		
ロジェレフ(A)	立屈	2	有り	9/10	2/3	2	10	2/2		※4
ロジェレフ(B)	立屈	3	有り	6/9	2/3	1	8	6/2		※4
ロジェレフ(C)	立屈	4	有り	5/9	2/3	1	6	6/2		※4
ノマム	−	1	有り	−/−	−/−	−	−	3/−		
→(A･当て身成立)	ガ不	1	有り	24/28	7/8	6	20	2/3		
→(B･当て身成立)	ガ不	1	有り	20/24	8/9	6	20	2/3		※5
→(C･特殊当て身成立)	立屈	1	有り	22/26	6/8	6	30	2/3		
エレス(A)	ガ不	1	有り	28/36	9/12	4	30	4/6		
エレス(B)	ガ不	1	有り	24/32	8/11	4	30	3/5		
ブベズリーブ(1段目)	屈	1	有り	6/9	3/4	2	20	4/6		
→(2段目)	ガ不	1	有り	22/32	7/11	2	20	4/6		

■超必殺技

技名	ガード	ヒット数	補正	攻撃力1	攻撃力2	ケズり値	弾き値	消費	キャンセル
レグナ･クラア	−	−	有り	−/−	−/−	−	−	1	
→(投げ成立)	−	1	有り	8/−	2/−	−	−		※6
→(フィニッシュ)	−	1	有り	24/−	8/−	−	−		
サナタス	立屈	1	有り	0/0	0/0	0	24	2	
→(1､2段目)	−	2	有り	6/−	2/−	−	−		
→(3段目)	−	1	有り	12/−	4/−	−	−		
→(4〜10段目)	−	7	無し	2/−	0/−	−	−		
→(フィニッシュ)	−	1	無し	12/−	10/−	−	−		

●備考
※1 必W。サナタスでもキャンセル可
※2：レトソル、エニレウ、サナタスでキャンセル可
※3 必W。サナタス、エニレウでもキャンセル可
※4 サナタスでのみキャンセル可
※5 特必。サナタスでもキャンセル可
※6：必。サナタスでもキャンセル可

トラウウイ
近距離で←orNor→+CD同時押し



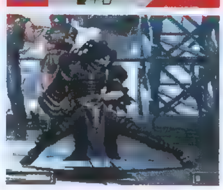
特殊 ネニオロス
↘+C



特殊 レイレウ
←+D



特殊 レトソル
↘+D



特殊 エニレウ
→+D



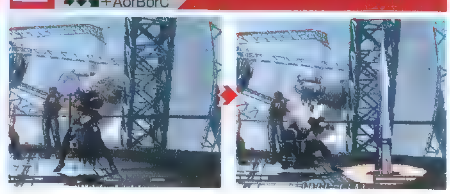
特殊 ウリセルグ
空中で↓+D



必殺 シェドムーサ
↓↘→+AorBorC



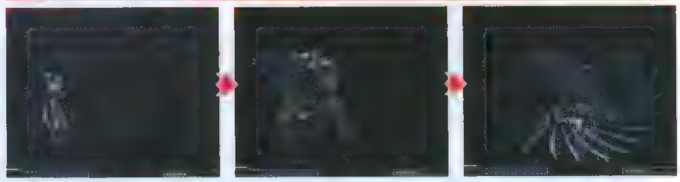
必殺 ロジェレフ
→↓↘+AorBorC



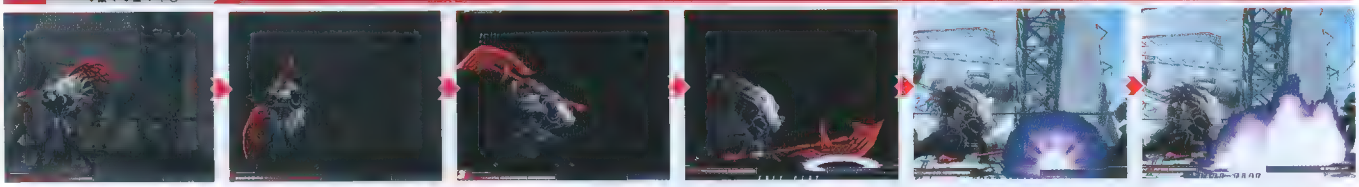
必殺 **ノマム**
→↘↓↙←+AorBorC



必殺 **エレス**
↓↙←↓↙←+AorB



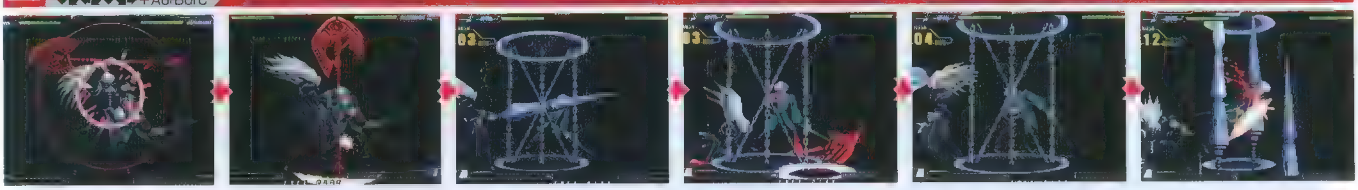
必殺 **ブベズリーブ**
↓↙←↓↙←+C



超必 **レグナ・クラア**
近距離で↓↙←↙↓↘→+D



超必 **サナタス**
↓↙←↙↓↘→+AorBorC



●通常投げ・特殊技

通常投げは受け身を取られるが、投げ後のスキは小さい。画面端で投げて相手が受け身を取らなければ、Aロジェレフで追撃できる。下段の↙+Cはヒット時にダウンを奪う。しゃがみBの1段目から連続ヒットし、距離を離すのにも役立つ。また、この技は空キャンセルも可能。←+D、↙+D、→+Dは発生の早い小技で、←+Dと↙+Dは下段、→+Dは立ちガード可能だがリーチは長め。←+Dは↙+Dと→+Dに派生でき、↙+Dは→+Dに派生可能。ジャンプ中↓+Dは下方向に強く、めくりを狙える。ダブルアサルトは近距離立ちBやしゃがみBから連続ヒットする。

●シェドムーサ

巨大な弓から矢を射る。弾速に差は無いものの、ボタンで発生と矢数が変わり、Aは発生が早く矢が1本で打点は高め。近距離立ちBやしゃがみBから連続ヒット。BはAよりも発生がやや遅くなるが矢は2本になり、こちらも近距離立ちBやしゃがみBから連続ヒット。Cは発生がさらに遅くなるものの矢は3本になり、ジャンプでの回避が難しくなる。遠距離戦で無類の強さを発揮し、後述するロジェレフと組み合わせれば要塞と化すだろう。

●ロジェレフ

地面から真上に伸びる槍を発生させる技。ボタンで槍の出現位置、ヒット数が変わり、Aは自分の手前に出現し、2ヒット。Bは画面の約半分の位置で現れ3ヒット。Cは画面端からほぼ端に出現し、4ヒットする。けん制はもちろん、特殊空中ヒット判定があり、ダウン中の相手にも当たるので、追撃としても使いやすい。また、スーパーキャンセルにも対応しているので連続技には必須の存在だ。

●ノマム

目の前に巨大な盾を構える当て身技。ボタンによって性能が変わり、Aはジャンプ攻撃・中段技・下段以外の必殺技、Bは地上の中・下段以外の中段技を取れる。また、AとBは、めくり攻撃を取ったとき以外は当て身成功時に盾から出る攻撃が、ほぼヒットする。さらに、Bは当て身成功時に必殺技、超必殺技でキャンセル可能。CシェドムーサやBサナタスで追撃できる。Cはジャンプ攻撃、上・中段攻撃に加え、飛び道具を跳ね返せる。しかし、当て身成功時に出る攻撃は発生が遅いため、ガードされてしまうことがある。ただし、飛び道具を跳ね返したときはスキが小さい。また、アテナの炎の弓など相手が近距離に居ると当て身攻撃が出て、遠距離だと跳ね返すなど、相手の飛び道具と状況で当て身後の攻撃が変わることもある。A～C共通で出始めには当て身判定が無いため、ある程度早めに出す必要がある。また、当て身判定があるのは頭上ぐらいまでなので、めくり攻撃にはつぶされることもあるので注意。

●エレス

剣を大きく振りかぶり、ガード不能の振り下ろしを繰り出す。AとBの違いはダメージと突進距離。Aは攻撃力が高く、距離が短い。BはダメージこそAより若干落ちるものの、突進距離が長い。攻撃発生が遅いため狙いどころは少なく、決めることが難しい。しゃがみDキャンセルや通常投げの後に狙うなどの工夫をしよう。

●ブベズリーブ

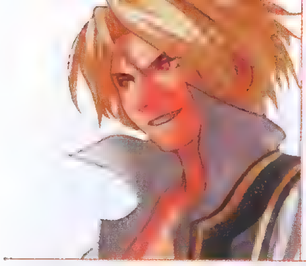
巨大な斧を持ち、大きく振りかぶって地面にたたき付ける。斧の打撃と地震の2段技で、打撃部分はガード不能で攻撃力は低め。地震部分は、下段で地上に居る相手にヒットし、ダウンを奪う。エレス同様、こちらも攻撃発生が遅いため、決まる状況が少ない。前述の状況や、交代直後、相手を倒した後などを狙って出すのが有効。また、お互いが画面の端と端に居る状況なら反撃も受けにくいので、砲台と化した状態の合間に交ぜていくのも有効だ。

●レグナ・クラア

ロジェレフで捕らえ、エレスで攻撃するコマンド投げ。発生は3フレームで無敵時間は無し。暗転後にジャンプでの回避は不可能。投げ間合いは狭いものの、接近戦での切り返し手段に便利。また、槍ヒット後からは必殺技、超必殺技でキャンセル可能。中央ならCシェドムーサやBサナタス。画面端で決めればAロジェレフ→Bサナタスなど、大ダメージの連続技を決められる。

●サナタス

目の前に杖を立て、目の前に衝撃破を出す。ボタンによる性能の違いが大きく、Aは発生前に無敵が切れてしまうものの、三つの中では最も発生が早い。リーチが短く、起き上がりリバーサルに使うには発生が遅いので、割り込みに使おう。ただし、相打ちの場合はダメージは与えられない。Bは発生が遅くなるが、攻撃判定が縦に広く、特殊空中ヒット判定を持つ。さまざまな場面で決められるので、連続技には必須の存在だ。Cは最も発生が遅くなるものの、横にリーチが長く、しゃがみBから連続技に組み込める。ダメージこそ高いが、2ゲージ消費技なので、使用目的に合わせ無駄の無いように使おう。



KAEDE

楓

何といっても強活心・醒龍のダメージが絶大な楓。刀を利用したリーチの長い通常技によるけん制、使い勝手のいい当て身、対空迎撃技で動きを封じ、どんな状況からでも大ダメージを与えられる連続技でトドメを刺せ！



遠距離立ちAは刀を使ったリーチの長い攻撃。スキが小さいので中間距離でのけん制に使用していく。遠距離立ちDはリーチが長めなミドルキック。キャンセル可能時間が長いので、ヒット時の見返りが大きい。しゃがみCは攻撃発生は遅いものの、通常の強攻撃よりヒット時ののけぞりが長くキャンセルが可能。唯一強連刃斬へつなぐことが可能な通常技だ。

ジャンプDはリーチが長く判定が強い。空対空や跳び込み攻撃に役立つ。ジャンプCは発生が遅いものの、攻撃判定は強力だ。

■通常技

技名	ガード	ヒット数	補正	攻撃力1	攻撃力2	弾き値	ゲージ	キャンセル
近立ちA	立屈	1	有り	3/4	1/2	4	0/2	連必超W
遠立ちA	立屈	1	有り	4/5	1/2	4	0/2	連
垂ジャA	立	1	有り	4/5	1/2	5	0/2	
前ジャA	立	1	有り	4/5	1/2	5	0/2	
後ジャA	立	1	有り	4/5	1/2	5	0/2	
しゃがみA	立屈	1	有り	2/3	1/2	4	0/2	連必超W
近立ちB	屈	1	有り	3/4	1/2	4	0/2	連必超W
遠立ちB	屈	1	有り	4/5	1/2	4	0/2	必超W
垂ジャB	立	1	有り	4/5	1/2	5	0/2	
前ジャB	立	1	有り	4/5	1/2	5	0/2	
後ジャB	立	1	有り	4/5	1/2	5	0/2	
しゃがみB	屈	1	有り	2/3	1/2	4	0/2	※1

技名	ガード	ヒット数	補正	攻撃力1	攻撃力2	弾き値	ゲージ	キャンセル
近立ちC	立屈	2	有り	8/10	2/3	12	1/1	必超W
遠立ちC	立屈	1	有り	16/18	3/4	14	1/3	W
垂ジャC	立	1	有り	14/15	3/4	15	1/3	
前ジャC	立	1	有り	14/15	3/4	15	1/3	
後ジャC	立	1	有り	14/15	3/4	15	1/3	
しゃがみC	立屈	1	有り	13/16	3/4	12	1/3	必超W
近立ちD	立屈	1	有り	[illegible]	3/4	12	1/3	必超W
遠立ちD	立屈	1	有り	13/14	3/4	14	1/3	必超W
垂ジャD	立	1	有り	[illegible]	3/4	15	1/3	
前ジャD	立	1	有り	11/13	3/4	15	1/3	
後ジャD	立	1	有り	11/13	3/4	15	1/3	
しゃがみD	屈	1	有り	13/16	3/4	12	1/3	必超W

■通常投げ

技名	ガード	ヒット数	補正	攻撃力1	攻撃力2
帯刀・谷落とし	地投	1	無し	18	6
帯刀・雷鎚	空投	1	無し	20	10

■特殊技

技名	ガード	ヒット数	補正	攻撃力1	攻撃力2	ケズり値	弾き値	ゲージ	キャンセル
一刀・斜突	屈	1	有り	6/−	3/−	0	−	1/4	

■必殺技

技名	ガード	ヒット数	補正	攻撃力1	攻撃力2	ケズり値	弾き値	ゲージ	消費	キャンセル
晨明・疾風(A)	立屈	1	有り	11/12	3/4	1	4	0/3		
晨明・疾風(C)	立屈	1	有り	12/13	3/4	1	4	0/3		
晨明・空牙(A・1段目)	立屈	1	有り	14/15	5/6	2	8	2/3		
→(2段目)	立屈	1	有り	9/10	2/3	2	9	0/3		
晨明・空牙(C・1段目)	立屈	1	有り	15/16	5/6	2	10	3/3		
→(2段目)	立屈	1	有り	7/9	2/3	1	6	0/2		
晨明・連刃斬(A・構え〜走り)	立屈	1	有り	−/−	−/−	−	−	3/−		
晨明・連刃斬(A・1段目)	立屈	1	有り	5/8	2/3	1	6	1/2		超
→(2段目)	立屈	1	有り	7/10	2/3	2	9	0/4		超
→(3段目)	立屈	1	有り	9/12	3/4	3	12	0/4		
晨明・連刃斬(C・構え〜走り)	立屈	1	有り	−/−	−/−	−	−	4/−		
晨明・連刃斬(C・1段目)	立屈	1	有り	6/8	2/3	1	3	2/2		超
→(2段目)	立屈	1	有り	8/12	2/3	1	4	0/4		超
→(3段目)	立	1	有り	10/14	3/4	1	4	0/4		
帯刀・東風(B)	−	−	−	−/−	−/−	−	−	1/−		
帯刀・東風(D)	−	−	−	−/−	−/−	−	−	2/−		
晨明・追風(A)	立屈	1	有り	9/10	3/4	1	3	0/1		
晨明・追風(C)	立屈	1	有り	10/11	3/4	1	4	0/1		
晨明・嵐討	地投	−	有り	−/−	−/−	−	−	2/−		
晨明・嵐討(投げ成立)	−	3	有り	2/−	1/−	−	−	1/1		
刹那・峻烈、刹那・春雷	−	−	−	−/−	−/−	−	−	2/−		
刹那・峻烈、刹那・春雷(当て身成立)	−	1	有り	−/−	−/−	−	−	8/−		超W
一刀・神楽昇り	立屈	1	有り	20/24	8/10	4	32	2/2		
刹那・瞬断	−	1	有り	−/−	−/−	−	−	2/−		
刹那・瞬断(当て身成立)	−	1	有り	−/−	−/−	−	−	2/−		

■超必殺技

技名	ガード	ヒット数	補正	攻撃力1	攻撃力2	ケズり値	弾き値	消費	キャンセル
活心・伏龍(A・1段目)	立屈	1	有り	10/11	3/4	2	4	1	
→(2〜4段目)	立屈	3	有り	6/8	2/3	2	4		
→(5段目)	立屈	1	有り	11/12	4/5	2	4		
活心・伏龍(C・1段目)	立屈	1	有り	10/12	3/4	3	6	1	
→(2〜4段目)	立屈	3	有り	8/9	3/4	3	6		
→(5段目)	立屈	1	有り	10/12	3/4	3	6		
活心・醒龍(A・1段目)	立屈	1	無し	28/32	9/11	3	5	2	
→(2段目)	立屈	1	無し	30/42	10/14	3	5		
活心・醒龍(C・1段目)	立屈	1	無し	44/48	15/16	3	5	2	
→(2段目)	立屈	1	無し	48/52	16/18	3	5		

●備考
※1　必超W。しゃがみAでもキャンセル可

投げ　帯刀・谷落とし
近距離で←orNor→+CD同時押し



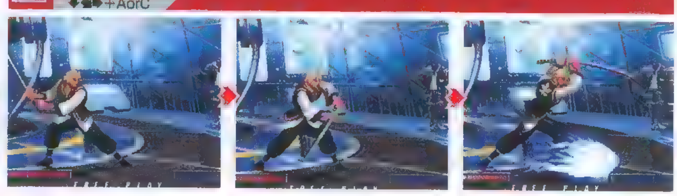
投げ　帯刀・雷鎚
空中・近距離でCD同時押し



特殊　一刀・斜突
相手ダウン中に←+C



必殺　晨明・疾風
↓↘→+AorC



必殺　晨明・連刃斬
↓↙←+AorC



必殺 **晨明・空牙**
→↓↘+AorC



必殺 **帯刀・束風**
↓↙←+BorD



必殺 **晨明・追風**
空中で↓↘→+AorC



必殺 **晨明・嵐討**
近距離で←↙↓↘→+BorD



必殺 **刹那・峻烈**
→+BD同時押し



必殺 **刹那・春雷**
←+BD同時押し



必殺 **一刀・神楽登り**
刹那・峻烈or刹那・春雷成功後にBD同時押し



必殺 **刹那・瞬断**
空中で→+BD同時押し



超必 **活心・伏龍**
↓↘←↙→+AorC



超必 **活心・醒龍**
↓↘→↓↘→+AorC



●通常投げ・特殊技
通常投げは相手を背負って前方に投げる。ガード崩しに役立てよう。帯刀・雷霆は空中に居る相手を投げることができる空中投げ。相手ダウン中↘+Cはダウン中の相手を追撃する技だ。

●晨明・疾風
地面を疾走する雷弾を飛ばす。弱は攻撃発生は遅いが、弾を発射した後のスキが小さくけん制に最適。嫌がって跳び込んできた相手は、後述の強空牙で迎撃しよう。強は攻撃発生、弾速共に(早)速いが、技後のスキが大きめ。こちらもけん制に使えるが、タイミングよく跳び込まれると痛い目に遭う。弾速の速さを活かして、遠距離でスキをさらけ出した相手へ攻撃する手段として使う。

●晨明・連刃斬
弱は一瞬構えてから3回連続で刀で攻撃する突進技。攻撃発生が早く、弱攻撃から連続ヒットするので連続技に組み込みやすい。構えている瞬間は無敵時間があるので、タイミングよく出せば相手の技を避けつつ攻撃可能。強はかなりの長時間構えてから3回連続で攻撃する。こちらも弱と同様に構えている時間は全身無敵だ。ただし、発生が遅いので、しゃがみCや嵐討からしか連続ヒットしない。なお、3ヒット目は中段。弱強共に1～2ヒット目はスーパーキャンセル可能なので、パワーゲージがある場合は超必殺技へつなごう。

●晨明・空牙
大きく跳び上がり、上空へ向かって雷をまとった刀を振るう。弱は下半身無敵があるので地上の相手への切り返しに、強は上半身無敵があるので対空迎撃に役立つ。防御面において優秀な技だが、技後のスキは甚大。

●帯刀・束風
前転のような動作で前方へ移動する。弱より強の方が移動距離が長く、相手の打点の高い攻撃を避けつつ移動したいときに活用しよう。なお、無敵時間は無く、相手の打点の低い攻撃はくらってしまう。

●晨明・追風
空中から雷弾を飛ばす飛び道具系必殺技。弱はジャンプの軌道を変えずに雷弾を発射する。一方、強は後方へ跳ねてから飛び道具を発射する。どちらも着地のスキが非常に大きいので、雷弾をくぐられて接近されると手痛い反撃を受ける。

●晨明・嵐討
肘打ちを決めた後に攻撃を連続ヒットさせ、最後に追撃可能な状態で相手を浮かすコマンド投げ。弱は発生が早く、間合いが狭い。強は発生が遅く、間合いが広い。追撃はパワーゲージがある時は活心・伏龍や活心・醒龍がお薦め。無ければ強空牙やダブルアサルトが安定だ。

●刹那・峻烈
上中段の攻撃判定を持つ相手の攻撃を弾く、当て身系の必殺技。コマンドを入力した直後から当て身判定が発生。当て身に成功した後は、超必殺技、ダブルアサルト、専用の追加技である一刀・神楽登りで追撃できる。主に対空迎撃に活用しよう。

●刹那・春雷
前述の刹那・峻烈と同じタイプの当て身系必殺技で、こちらは上段および下段判定の攻撃を受け止められる。コマンド入力が完成した瞬間から当て身判定が発生する。追撃も同様で一刀・神楽登り、超必殺技、ダブルアサルトでのみ可能。

●一刀・神楽登り
刹那・峻烈、刹那・春雷で相手の攻撃を受け止めたときに出せる専用技。当て身を成功時にパワーゲージが無い状況やダブルアサルトが出せない場合に使おう。

●刹那・瞬断
相手のジャンプ攻撃と必殺技を受け止められる当て身技。成功時は活心・伏龍や活心・醒龍などさまざまな技で追撃が可能。攻撃を受け止められるタイミングがかなり短いので注意。失敗するとカウンターヒットになる。

●活心・伏龍
地面に刀を突き刺し、何本もの雷を落とす超必殺技。パワーゲージを1本消費。発生は遅いが、弱ならしゃがみCから連続ヒット。主に連刃斬の1ヒット目スーパーキャンセルからつなごう。強はさらに発生が遅く、出始めに無敵時間はあるが発生前に切れてしまう。強連刃斬の2ヒット目からスーパーキャンセルで決めるぐらいか。

●活心・醒龍
刀に雷を集め一刀両断する超必殺技で、パワーゲージを2本消費。弱は発生が早めで、強攻撃から連続ヒット。無敵時間はほぼ無いので、連続技専用と考えよう。強は攻撃発生は遅いがダメージが大きい。弱連刃斬の1ヒット目スーパーキャンセルや嵐討からの追撃に役立てよう。なお、弱強ともに連続技のダメージ補正を受けない。



MORIYA MINAKATA

御名方 守矢

刀を使っているだけあって、パンチ技のリーチが長い。蹴り技は、リーチこそやや短いが、発生が早く使いやすいものばかり。連続技は月影のおかげで安定しており、中段の↙+Aやめくりを狙える新月 裏など、崩し要素も十分だ。

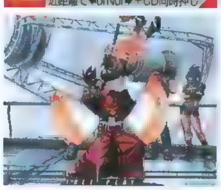
A / B / C / D

近距離立ち / 遠距離立ち / しゃがみ / 垂直ジャンプ / 斜めジャンプ

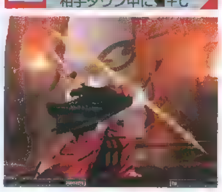


けん制に使いやすいのは、しゃがみAとしゃがみD。どちらもリーチ、発生に優れていて、キャンセル可能だ。ジャンプ防止として使えるのは遠距離立ちA。刀の部分にやられ判定が無いので、遠めの対空としても使えるぞ。遠距離立ちCは発生こそ遅いが、リーチが非常に長い。接近戦では、連打の効く下段のしゃがみBと、発生が早い近距離立ちAから連続技を狙おう。飛び込むときはジャンプBとCを使い分けよう。ジャンプBは発生が早く、ジャンプCは威力が高い。どちらも、めくりを狙えるぞ。

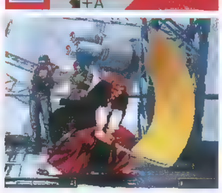
五月雨
近距離で←orNor→+CD同時押し



特殊 逸刀・鮪
相手ダウン中に↙+C



特殊 逸刀・水無月
↙+A



必殺 逸刀・朧／抜刀待機／抜刀解除／再待機
↓↙←+AorBorC／↓↙←+AorBorCボタン押しっぱなし／抜刀待機中にD／抜刀待機中に押し続けているボタンを放しAorBorC



■通常技

技名	ガード	ヒット数	補正	攻撃力1	攻撃力2	弾き値	ゲージ	キャンセル
近立ちA	立屈	1	有り	3/4	1/2	4	0/2	特必超W
遠立ちA	立屈	1	有り	4/5	1/2	4	0/2	
垂ジャA	立	1	有り	4/5	1/2	5	0/2	
前ジャA	立	1	有り	4/5	1/2	5	0/2	
後ジャA	立	1	有り	4/5	1/2	5	0/2	
しゃがみA	屈	1	有り	2/3	1/2	4	0/2	特必超W
近立ちB	立屈	1	有り	3/4	1/2	4	0/2	特必超W
遠立ちB	立屈	1	有り	4/5	1/2	4	0/2	特必超W
垂ジャB	立	1	有り	4/5	1/2	5	0/2	
前ジャB	立	1	有り	4/5	1/2	5	0/2	
後ジャB	立	1	有り	4/5	1/2	5	0/2	
しゃがみB	屈	1	有り	2/3	1/2	4	0/2	連特必超W

技名	ガード	ヒット数	補正	攻撃力1	攻撃力2	弾き値	ゲージ	キャンセル
近立ちC	立屈	2	有り	8/10	2/3	12	1/1	特必超W
遠立ちC	立屈	1	有り	16/18	3/4	14	1/3	W
垂ジャC	立	1	有り	14/15	3/4	15	1/3	
前ジャC	立	1	有り	14/15	3/4	15	1/3	
後ジャC	立	1	有り	14/15	3/4	15	1/3	
しゃがみC	立屈	1	有り	13/16	3/4	12	1/3	特必超W
近立ちD	立屈	1	有り	12/13	3/4	12	1/3	特必超W
遠立ちD	立屈	1	有り	13/14	3/4	14	1/3	
垂ジャD	立	1	有り	11/13	3/4	15	1/3	
前ジャD	立	1	有り	11/13	3/4	15	1/3	
後ジャD	立	1	有り	11/13	3/4	16	1/3	
しゃがみD	屈	1	有り	11/14	3/4	12	1/3	特必超W

■通常投げ

技名	ガード	ヒット数	補正	攻撃力1	攻撃力2
五月雨	地投	1	無し	18	6

■特殊技

技名	ガード	ヒット数	補正	攻撃力1	攻撃力2	ケズり値	弾き値	ゲージ	キャンセル
逸刀・鮪	屈	1	有り	6/−	3/−	−	−	1/4	
逸刀・水無月	立	1	無し	4/8	1/3	0	0	1/4	
逸刀・水無月（キャンセル版）	立屈	1	無し	2/4	1/3	0	4	1/4	

■必殺技

技名	ガード	ヒット数	補正	攻撃力1	攻撃力2	ケズり値	弾き値	ゲージ	消費	キャンセル
逸刀・朧（ため・再待機・解除）	−	−	−	−/−	−/−	−	−	※1		
逸刀・朧（A・ため1段階目、再待機版・1段目）	立屈	1	有り	8/8	2/3	1	4	1/1		
→（ため1段階目、再待機版・2段目）	立屈	1	有り	9/10	2/3	1	8	0/2		
→（ため2段階目・1段目）	立屈	1	有り	8/8	2/3	1	4	1/1		
→（ため2段階目・2段目）	立屈	1	有り	10/12	3/4	4	12	0/3		
→（ため3段階目・1、2段目）	立屈	2	有り	8/8	2/3	1	4	1/1		
→（ため3段階目・3、4段目）	立屈	2	有り	10/12	3/4	4	12	0/3		
逸刀・朧（B・ため1段階目、再待機版・1段目）	立屈	1	有り	6/8	2/3	1	2	1/2		
→（ため1段階目、再待機版・2段目）	立屈	1	有り	10/16	2/3	1	8	0/3		
→（ため2段階目・1段目）	立屈	1	有り	6/8	2/3	1	2	1/2		
→（ため2段階目・2段目）	立屈	1	有り	12/18	3/4	4	12	0/4		
→（ため3段階目・1、2段目）	立屈	2	有り	6/8	2/3	1	2	1/2		
→（ため3段階目・3、4段目）	立屈	2	有り	12/18	3/4	4	12	0/4		
逸刀・朧（C・ため1段階目、再待機版・1段目）	屈	1	有り	4/8	2/3	1	2	1/1		
→（ため1段階目、再待機版・2段目）	屈	1	有り	12/18	2/3	1	6	0/1		
→（ため2段階目・1段目）	屈	1	有り	4/8	2/3	1	2	0/1		
→（ため2段階目・2段目）	屈	1	有り	14/20	3/4	4	12	0/1		
→（ため3段階目・1、2段目）	屈	2	有り	4/8	2/3	1	2	1/1		
→（ため3段階目・3、4段目）	屈	2	有り	14/20	3/4	4	12	0/1		
逸刀・月影（A・1発目）	立屈	1	有り	5/7	2/3	2	10	1/1		※2
逸刀・月影（A・2発目）	立屈	1	有り	7/9	2/3	1	8	1/1		※2
逸刀・月影（A・3発目）	立屈	1	有り	10/11	3/4	1	4	1/2		
逸刀・月影（C・1発目）	立屈	1	有り	4/8	1/3	1	6	1/1		※2
逸刀・月影（C・2発目）	立屈	1	有り	6/10	2/3	2	9	1/1		※2
逸刀・月影（C・3発目）	立屈	1	有り	8/12	3/4	1	12	1/1		※2
逸刀・月影（C・4発目）	立屈	1	有り	4/12	3/4	1	3	1/4		
逸刀・新月	立屈	1	有り	10/15	3/5	1	4	1/3		
逸刀・双月	立屈	2	有り	8/9	2/3	2	9	2/2		
逸刀・新月 裏	立屈	1	有り	12/15	4/5	2	8	2/2		
帯刀・歩月（A）	立屈	1	有り	−/−	−/−	−	−	2/−		※3
帯刀・歩月（B、C）	立屈	1	有り	−/−	−/−	−	−	1/−		※3
月読・上弦、月読・下弦	−	−	−	−/−	−/−	−	−	1/−		
月読・上弦、月読・下弦（当て身成立）	−	1	有り	−/−	−/−	−	−	1/−		超W
花残・追	ガ不	1	有り	20/24	8/10	4	32	2/2		

■超必殺技

技名	ガード	ヒット数	補正	攻撃力1	攻撃力2	ケズり値	弾き値	消費	キャンセル
活殺・十六夜月華（1〜8、10、12、13、15発目）	立屈	12	有り	2/12	0/6	3	6	1	
→（9、11、14発目）	立屈	3	無し	4/12	4/6	3	5		
→（16発目）	屈	1	無し	12/36	6/18	3	10		
活殺・乱れ雪月華（A）	立屈	1	無し	−/−	−/−	−	20	2	
活殺・乱れ雪月華（C）	立屈	1	無し	−/−	−/−	−	24	2	
→（乱舞）	−	9	無し	3/−	1/−	−	−		
→（フィニッシュ）	−	1	無し	9/−	3/−	−	−		

●備考
※1：ためが0/ 、再待機が1/−、解除が2/ -　※2：超。逸刀・新月、逸刀・新月 裏でキャンセル可能
※3：逸刀・朧（再待機）でのみキャンセル可

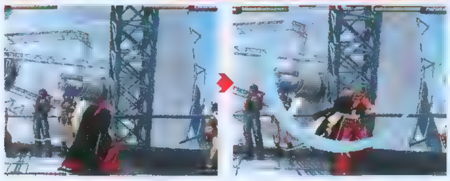
必殺 逸刀・月影
↓↘→+AorC(3or4回連続入力)



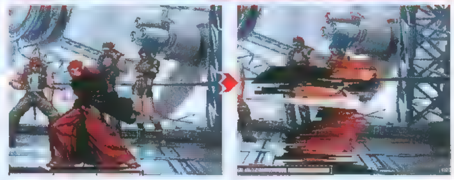
必殺 逸刀・新月／逸刀・双月
→↓↘+A／逸刀・新月中に→↓↘+C



必殺 逸刀・新月 裏
→↓↘+C



必殺 帯刀・歩月
←↓↙+AorBorC



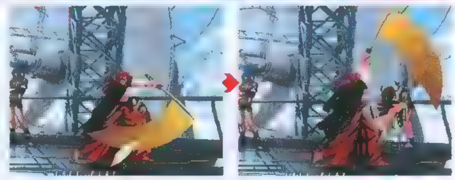
必殺 月読・上弦
→+BD同時押し



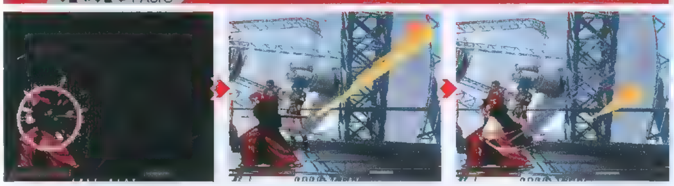
必殺 月読・下弦
←+BD同時押し



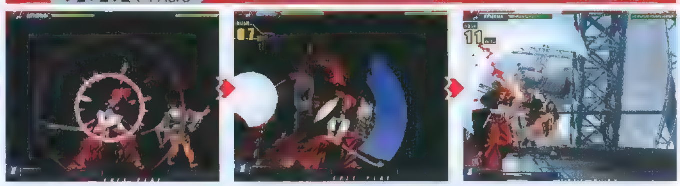
必殺 花残・追
月読・上弦or月読・下弦成功後にBD同時押し



超必 活殺・十六夜月華
↓↙←↓↙←+AorC



超必 活殺・乱れ雪月華
↓↘→↘↓↙←+AorC



●通常投げ・特殊技

↘+Aは中段技。キャンセル不可能だが、ヒット時はしゃがみDや弱月影が連続ヒットする。しゃがみBと対で使おう。キャンセル版は、中段ではなくなるものの発生が早くなり、強攻撃から連続ヒットする。キャンセル可能な上、当てた後に有利な点も変わらない。相手がダウン中↘+Cはダウン追い打ち技。相手がダウン中にしか技を出せない。確定する状況は無いが、ダメージを稼げるので、相手が受け身を取らないと読んだときは狙っていこう。なお、上記二つの技は、レバーとボタンを同時に入力しなければ出ないので注意しよう。

●逸刀・朧/抜刀待機/抜刀解除/再待機

刀を1度鞘にしまい、居合い抜きの要領でリーチの長い斬撃を出す技。Aは上方向、Bは横方向、Cは下方向にそれぞれ出す。ボタンを押しっぱなしで抜刀待機となり、Aボタンを放せば朧が発動。少しタメた状態だと威力が上がるだけだが、長くタメるとリーチが伸びヒット数と威力が上がる。抜刀待機中にDで抜刀解除。すぐにほかの行動に移れるぞ。朧中に、A〜Cで再待機となり、ボタンに応じた朧に移行可能。再待機中は通常の朧と同じく、ボタンを押しっぱなしでパワーアップ可能で、すぐに同じボタンを押せば、再待機を即座に解除できる。朧後にAorBorCを2回押して再待機〜解除と行なえば、朧のままで止めるより硬直が小さくなる。

●逸刀・月影

弱は3回、強は4回まで連続入力可能な突進技。弱は移動距離は短いが、発生が早いので、弱攻撃からつながる。2発目は浮かせ技で、3発目は中段の受け身不能技。ただし、スキは大きめだ。強は近距離立ちC(1段目)としゃがみCの根元からのみつながり、移動距離が長く、どこで止めてもスキが小さい。連続技以外にも、奇襲や接近手段として有効。なお、弱、強ともに、最後の1発は特殊空中ヒット判定が付いている。技中、最後の段以外は、新月と新月 裏でキャンセル可能。画面端なら、浮かせた後に双月で追い打ちできる。また、すぐに次の段を出したいときは、再度コマンド入力をしなくても、ボタンを連続で押すだけで出せる。連続技が簡単になるテクニックなので、覚えておこう。

●逸刀・新月/逸刀・双月

新月は攻撃判定が大きく、対空に使える技。ただし、無敵時間は皆無なので、早出しを意識しよう。新月中に追加入力で双月となり、連続ヒット。双月は月影同様、新月入力直後にCを押すだけで追加入力が完成する。

●逸刀・新月 裏

前進した後、新月と似た技を出す。発生が遅い半面、スキは小さく、移動中は上半身が無敵。相手の飛び道具やけん制攻撃をくぐりながらの反撃や、接近手段としても有効だ。また、移動中は相手との接触判定が無いことも特徴だ。密着状態から出すとめくりで当たるので、起き攻めに交ぜていくといい。めくりでヒットした場合は、発生の早い技で追撃可能だ。

●帯刀・歩月

瞬間移動する技で、Aはその場、Bは相手の2キャラほど前、Cは相手の2キャラほど裏側に出現する。技中にA〜Cを押すと、出現後に朧(再待機)へ移行するが、攻撃発生が遅く使いにくい。相手の裏へ逃げたいときにCを使うくらいの感覚でいい。

●月読・上弦

相手の上、中段攻撃を弾く当て身技。地上の相手に使うと長くのけぞらせ、空中の相手に使うと、相手は無防備のまま落ちてくる。当て身成功時は、超必殺技とダブルアサルト、花残・追でキャンセルでき、追撃として決められる。スキが大きいが、出した瞬間から当て身可能なので使いやすい。

●月読・下弦

基本的な性能は月読・上弦と同じだが、こちらは中、下段攻撃に対応。地上戦ではこれを使おう。

●花残・追

月読・上弦&下弦からの派生技。超必殺技やダブルアサルトが出せない状況での追撃に使おう。ガード不能技で、受付時間ギリギリで入力してもあまり問題無いが、無敵技での割り込みが可能となる点に注意。

●活殺・十六夜月華

パワーゲージを1本消費し、無数の朧で攻撃する超必殺技。発生が早いので連続技に組み込める。また、ヒット数が多いのでケズり技としても使える。特殊空中ヒット判定があるが、空中ヒット時は全段ヒットしない。

●活殺・乱れ雪月華

パワーゲージを2本消費する乱舞技。無敵時間は無く、割り込みには不向きだが、空中の相手にもヒットする上、連続技のダメージ補正を受けない。連続技に使おう。



AKARI ICHIJO

一条 あかり

特殊なヒット効果や追撃判定を持つ技が多いのが、あかりの特徴だ。一撃に勝るわけではなく、動きも緩慢な部類に入るキャラだが、トリッキーな技の数々でほんろうできるのが面白い。



近距離では連続技に使いやすい近距離立ちCがメイン。遠距離立ちDは足払いに強く、ガードされても五分以上になるのでけん制として強力だ。また、近距離or遠距離の立ちBはダウンしている相手へ追撃することが可能。しゃがみ攻撃では、下段で連打キャンセル可能なしゃがみBが主力。しゃがみCは2段技で、1段目で相手を浮かす効果がある。しゃがみDはダウンを奪えるので踏み込んで使おう。ジャンプ攻撃では空対空に強くてめくりも狙えるDが重要。またジャンプCはリーチが長く、地上の相手へ強い。

■通常技

技名	ガード	ヒット数	補正	攻撃力1	攻撃力2	弾き値	ゲージ	キャンセル
近立ちA	立屈	1	有り	2/4	1/2	4	0/2	連特必超W
遠立ちA	立屈	1	有り	4/5	1/2	4	0/2	連特必超W
垂ジャA	立	1	有り	4/5	1/2	5	0/2	
前ジャA	立	1	有り	4/5	1/2	5	0/2	
後ジャA	立	1	有り	4/5	1/2	5	0/2	
しゃがみA	立屈	1	有り	2/3	1/2	4	0/2	連特必超W
近立ちB	屈	1	有り	3/4	1/2	4	0/2	必超W
遠立ちB	屈	1	有り	4/5	1/2	4	0/2	必超W
垂ジャB	立	1	有り	4/5	1/2	5	0/2	
前ジャB	立	1	有り	4/5	1/2	5	0/2	
後ジャB	立	1	有り	4/5	1/2	5	0/2	
しゃがみB	屈	1	有り	2/1	1/2	4	0/2	連特必超W

技名	ガード	ヒット数	補正	攻撃力1	攻撃力2	弾き値	ゲージ	キャンセル
近立ちC	立屈	1	有り	10/12	3/4	12	1/2	特必超W
遠立ちC	立屈	1	有り	15/17	4/5	14	1/2	
垂ジャC	立	1	有り	14/16	4/5	15	1/2	
前ジャC	立	1	有り	14/16	4/5	15	1/2	
後ジャC	立	1	有り	14/16	4/5	15	1/2	
しゃがみC	立屈	2	有り	7/8	2/3	12	1/2	特必超W
近立ちD	立屈	1	有り	8/9	2/3	12	1/2	必超W
遠立ちD	立屈	1	有り	12/14	3/4	14	1/2	
垂ジャD	立	1	有り	11/13	3/4	15	1/2	
前ジャD	立	1	有り	11/13	3/4	15	1/2	
後ジャD	立	1	有り	11/13	3/4	15	1/2	
しゃがみD	屈	1	有り	10/11	3/4	12	1/2	特必超W

■通常投げ

技名	ガード	ヒット数	補正	攻撃力1	攻撃力2
符呪・零閃	地投	2	無し	9	3
天文・堕つる宿曜	空投	1	無し	20	10

■特殊技

技名	ガード	ヒット数	補正	攻撃力1	攻撃力2	ケズり値	弾き値	ゲージ	キャンセル
明流・蝿叩き	立屈	1	無し	10/12	3/4	0	4	1/2	※1
明流・蝿叩き（キャンセル版）	立屈	1	無し	8/15	2/4	0	4	1/1	※1
明流・薪割り	立屈	1	有り	12/13	3/4	1	4	1/1	
天文・不動の北辰	立屈	2	有り	8/10	2/3	0	12	1/1	※2

■必殺技

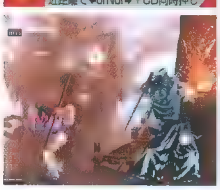
技名	ガード	ヒット数	補正	攻撃力1	攻撃力2	ケズり値	弾き値	ゲージ	消費	キャンセル
式神・天空	立屈	1	有り	14/16	5/6	2	10	3/4		
天文・星の巡り（B）	立屈	5	有り	3/8	1/2	1	6	1/1		
天文・星の巡り（D）	立屈	5	有り	4/8	1/2	1	6	1/1		
天文・掲げし北辰	立屈	1	有り	7/10	2/3	1	6	1/2		※3
勁鬼・清姫	地投	—	有り	—/—	—/—	—	—	3/—		
→（投げ成立）	—	7	無し	3/	1/—	—	—	1/1		
明流・踏みつけ	立	1	無し	8/15	2/4	0	4	0/2		
明流・鞠放り	—	—	—	—/—	—/—	—	—	0/—		
明流・鞠落とし	立屈	1〜	有り	2/14	1/4	1	4	1/1		
→（着地）	立屈	1	有り	8/14	3/4	1	4	0/1		
明流　しゃぼん飛ばし	立屈	1〜	有り	1/3	0/1	1	4	1/1		
→（着地）	立屈	1	有り	14/18	5/6	1	3	0/2		
明流・文鎮放り	立屈	—	—	—/—	—/—	—	—	0/—		
→（着地）	立屈	1	有り	12/16	4/5	1	4	0/1		
光明五十五霊符（A、B、C）	立屈	1	有り	4/4	1/2	1	1	0/0	0.5	
符呪・神明五芒霊光陣（A、B、C）	立屈	1〜	有り	2/14	1/4	1	4	1/1		※4
→（A、B、C、D・着地）	立屈	1	有り	12/16	4/5	1	4	0/1		
符呪・神明五芒霊光陣（D）	立	1	有り	12/16	4/5	1	4	0/1		
明流・鞠転げ（A）	立屈	1〜	無し	2/8	1/3	0	1	1/1		
明流・鞠転げ（B）	立屈	1〜	無し	2/12	1/4	0	1	1/1		
明流・鞠転げ（C）	立屈	1	有り	8/20	8/10	1	32	2/2		※4
明流・速駆け、明流・速駆け止め	—	—	—	—/—	—/—	—	—	0/—		
駆けつつどどツッパリ	立屈	1	有り	10/11	3/4	1	4	1/2		特必超
駆けつつ災厄の毒霊	立屈	1	有り	12/14	3/4	1	4	1/2		
駆けつつ零閃	地投	—	有り	—/—	—/—	—	—	2/—		
→（投げ成立）	—	2	有り	8/4	—/—	—	—	2/2		
天文・宿曜の滴、天文・天球の傷跡	—	—	—	—/—	—/—	—	—	2/—		
天文・宿曜の滴、天文・天球の傷跡（当て身成立）	—	1	有り	—/—	—/—	—	—	8/—		超
天文・将星の道標、天文・宿星の道標	立屈	1	有り	20/24	8/10	4	32	2/2		
乱入・十三（1段目）	ガ不	1	有り	2/3	1/2	0	4	0/2		
→（2段目）	ガ不	1	有り	24/40	12/20	4	32	2/2		
天文・照陽の閃き	—	—	—	—/—	—/—	—	—	2/—		
天文・照陽の閃き（当て身成立）	—	1	有り	—/—	—/—	—	—	8/—		

■超必殺技

技名	ガード	ヒット数	補正	攻撃力1	攻撃力2	ケズり値	弾き値	消費	キャンセル
式神・六合	立屈	1	有り	0/0	0/0	0	6	1	
→（成立時）	—	1	有り	36/—	12/—	—	—		
勁鬼・百鬼夜行	立屈	1	有り	0/0	0/0	0	6	2	
→（乱舞）	—	15	無し	2/—	0/—	—	—		
→（フィニッシュ）	—	1	無し	12/—	14/—	—	—		

●備考
※1：必超W。明流・薪割り、天文・不動の北辰でもキャンセル可
※2：必超W。明流・蝿叩き、明流・薪割りでもキャンセル可
※3：式神・六合でのみキャンセル可
※4：明流・鞠放り、明流・鞠落とし、明流・しゃぼん飛ばし、明流・文鎮放りでキャンセル可

符呪・零閃
近距離で←orNor→＋CD同時押し



天文・堕つる宿曜
空中・近距離でCD同時押し



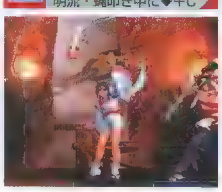
特殊 明流・蝿叩き
←＋C



特殊 明流・薪割り
明流・蝿叩き中に→＋C



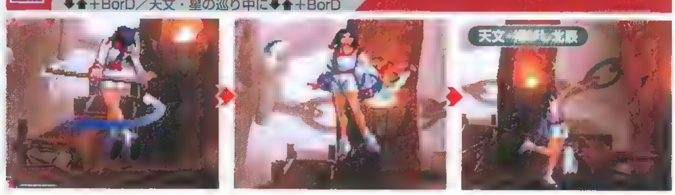
特殊 天文・不動の北辰
明流・蝿叩き中に↓＋C



必殺 式神・天空
↓↘→＋AorC



必殺 天文・星の巡り／天文・掲げし北辰
↓↑＋BorD／天文・星の巡り中に↓↑＋BorD



必殺 勁鬼・清姫
近距離で→↘↓↙←+AorC



必殺 明流・踏みつけ
空中で↓+B



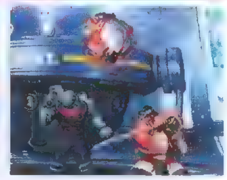
必殺 明流・鞠放り
明流・踏みつけ中に↑+B



必殺 明流・鞠落とし
明流・踏みつけ中に↓+B



必殺 明流・しゃぼん飛ばし
明流・踏みつけ中に↘or↑or↙+A



必殺 明流・文鎮放り
明流・踏みつけ中に↑+D



必殺 明流・速駆け／明流・速駆け止め
↓↙←+BorD／明流・速駆け中に←←



必殺 駆けつつどどツッパリ
明流・速駆け中にAorC



必殺 駆けつつ災厄の幕星
明流・速駆け中にBorD



必殺 駆けつつ零閃
明流・速駆け中にCD同時押し



必殺 符呪・神明五芒霊光陣
→↓↘+攻撃ボタン



必殺 明流・鞠転げ
符呪・神明五芒霊光陣中にAorBorC押しっぱなし



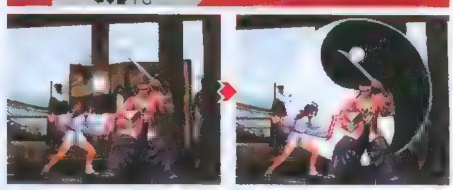
必殺 光明五十五霊符・右往左往
←↓↙+A



必殺 光明五十五霊符・天地無用
←↓↙+B



必殺 光明五十五霊符・暗中模索
←↓↙+C



●通常投げ・特殊技

空中投げは空振りすると真下へ落下。着地時にレバーで前転と後転が可能だ。特殊技はどれも通常技からつながり、←+Cと↓+Cはキャンセル可能。↓+Cはしゃがみと似ていて、初段のヒットバックがほとんど無い。

●式神・天空

飛び道具を放つ技。弱は攻撃発生と弾速が遅く、スキは小さい。強は弱攻撃からつながるほど攻撃発生が早い。

●天文・星の巡り/天文・揭げし北辰

体を回転させながら上昇する対空系の技。出始めに弱は下半身無敵があり、強は上半身無敵がある。強を対空や連続技に使うのがメイン。天文・揭げし北辰は上に浮かせ直す技。弱は相手の浮きが低く、強は高く浮かせる。スーパーキャンセル対応で、式神・六合で追撃可能だ。

●勁鬼・清姫

鐘の中に閉じ込めてダメージを与えるコマンド投げ。通常技ヒット時にキャンセルで出せば連続技になる。威力が低く、投げの成立まで多少時間がかかるのが難点。

●明流・踏みつけ

足を下に突き出して踏み付ける技。踏み付け後は後方へ大きく跳ね返り、追加入力で後述する派生技を出せる。

●明流・鞠放り

明流・踏みつけからの派生技。ヒットした瞬間のみ派生可能で、後方へ跳ねて着地する。スキは大きい。

●明流・鞠落とし

明流・踏みつけからの派生技。斜め下へ突進して攻撃。素早く出せば踏み付けから連続ヒット。

●明流・しゃぼん飛ばし

明流・踏みつけからの派生技。回転しつつ着地する技で、レバーで方向を指定できる。追加入力は常に受け付けているものの、スキは大きい。

●明流・文鎮放り

明流・踏みつけからの派生技で高速で跳ねつつ着地する。これも追加入力はいつでも可能だがスキは大きい。

●明流・速駆け/明流・速駆け止め

ランと同モーションで走る技。弱と強では移動距離に差があり、弱は画面半分、強は画面4分の3程度進む。明流・速駆け止めは停止技。停止モーションにスキがある。

●駆けつつどどツッパリ

明流・速駆けからの派生技で、手を突き出して攻撃。攻撃発生は遅いが、ガードされても五分の状態で、キャンセルや発生前の空キャンセルが可能。連係に重宝する。

●駆けつつ災厄の幕星

明流・速駆けからの派生技で、遠距離立ちDと同モーションで攻撃するので足払いに対して強く、カウンターヒット時はワイヤーダメージを誘発する。また、素早い入力をすれば強攻撃からつなげられる。ガードされても有利なので、中間距離からの接近手段として重宝する。

●駆けつつ零閃

明流・速駆けからの派生技で、駆けつつどどツッパリと同モーションで投げる技。連続技には使えず、ほかの派生技が強力なので、めったに使わないだろう。

●符呪・神明五芒霊光陣

画面外に消えた後、空中から高速で突進する技。ABCの順に画面手前、中央、奥へ向けて突進し、Dは相手の真上から落下して攻撃する。D以外は接地直後に明流・踏みつけからの派生技を出せる。また、バウンド後は後述の派生技に移行可能。Dは派生技を出すことができず、ガードされるとスキが大きい。

●明流・鞠転げ

符呪・神明五芒霊光陣のバウンド後に出せる技。Aは前進、Bは後退、Cは停滞しつつ転がって攻撃する。相手に当たると着地動作に入ってスキがある。ただし、AとBはヒット時は多段になり着地動作が無くなるため、間合いを合わせればAは通常技がつながるほど有利になる。また、Aで前進中にBで後退することも可能だ。

●光明五十五霊符・右往左往

近距離立ちCのような動作で符を付ける技。ヒットすると相手は4カウントの間、レバー左右が入れ替わる。地上ヒット時はのけぞり状態になり、遠距離立ちAなどが連続ヒット。空振り時は地面に倒れるが、レバーで前転と後転が可能。ガードを揺さぶりたいときに重宝する。

●光明五十五霊符・天地無用

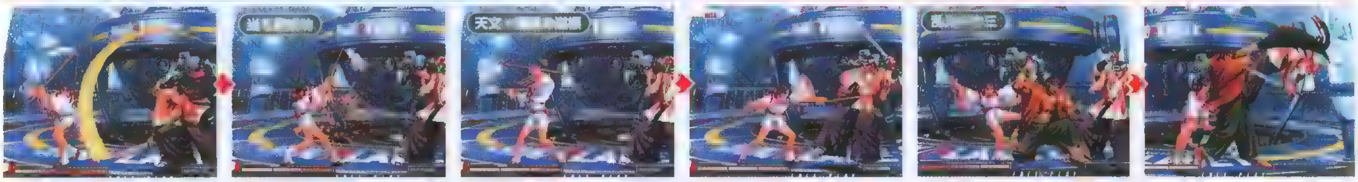
光明五十五霊符・右往左往と同じで、こちらはヒット時にレバーの上下が逆に。ヒット時の演出が一緒なので、相手はどの光明五十五霊符の状態になったか分からない。

●光明五十五霊符・暗中模索

光明五十五霊符・右往左往と見た目は一緒だが、これは相手のボタンが変化。ボタンを押したときにランダムで技が出るので、自分も相手もどの技が出るか不明。あかり側も判別できないのであまり使う機会は無い。

必殺 **天文・宿曜の滴／天文・宿星の道標／乱入・十三**

→＋BD同時押し／天文・宿曜の滴成功後にBD同時押し／天文・宿曜の滴成功後に↓↘→＋AC同時押し



必殺 **天文・天球の傷跡／天文・将星の道標**

←＋BD同時押し／天文・天球の傷跡成功後にBD同時押し



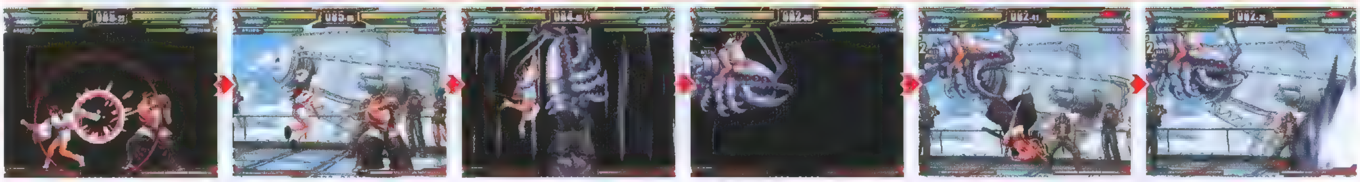
必殺 **天文・照陽の閃き**

空中で→＋BD同時押し



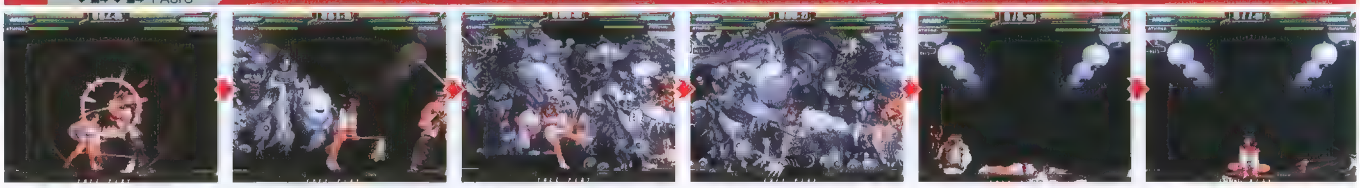
超必 **式神・六合**

↓↙←↙↓↘→＋AorC



超必 **勅鬼・百鬼夜行**

↓↘→↓↘→＋AorC



●天文・宿曜の滴/天文・宿星の道標/乱入・十三

出始めから受け付けている当て身系の技。上段、中段、ジャンプ攻撃を当て身可能で受付時間が長く、成立した場合は派生技、超必殺技、ダブルアサルトなどでモーションをキャンセルしつつダメージを与えられる。天文・宿星の道標は派生技の一つで、←＋Cのモーションで攻撃する。乱入・十三は画面外から十三がやってきて、金棒で相手を殴る派生技。威力が高く、回復不可能なダメージを多く与えられるのが特徴。

●天文・天球の傷跡/天文・将星の道標

天文・宿曜の滴と同じく、出始めから当て身可能な技。こちらは下段判定の技に対応している。成立時にダメージを与えられる手段は、天文・将星の道標、超必殺技、ダブルアサルトになる。天文・将星の道標は遠距離立ちCのモーションで相手を地面へたたき付ける派生技。

●天文・照陽の閃き

空中で相手のジャンプ攻撃か、打撃系必殺技を当て身する技。入力した瞬間から当て身判定を持っている。成立すると相手を弾きつつ自分が先に着地。状況判断が難しいので、ジャンプ攻撃などで追撃するのが安定だ。

●式神・六合

お札を持ちつつジャンプし、着地と同時に地面へお札を貼り付けて地面から蛇のような式神を呼び出す技。式神は相手を口の上に乗せて画面外へ消え、口から相手を吐き出してその衝撃でダメージを与える。弱は強攻撃から連続ヒットし、強は攻撃発生が遅い代わりに特殊空中ヒット判定を持つ。無敵時間は無いので、特殊空中ヒット判定を生かした連続技に使おう。なお、ガードされるとスキは大きめだが、攻撃前につぶされる分には空中ヒットになるので、それほど反撃のダメージは受けない。

●勅鬼・百鬼夜行

しゃがみCのモーションで御幣を上に投げて攻撃し、あかりの手の部分がヒットすると大量の妖怪を呼び出す技。妖怪達は左右から出現して相手を踏み付けながら行進する。弱と強の攻撃発生は一緒で、どちらも弱攻撃から連続ヒットするくらい攻撃発生は早め。また、出始めに無敵があり、足元以外は発生後まで無敵が続くのでつぶされにくい。空中ヒットでも当たれば演出に入って大ダメージを与えられるため、割り込みや対空、連続技とその用途は多い。攻撃判定自体はあまり大きくないので、相手との間合いをよく見て使おう。

特殊演出登場シーン紹介 part2

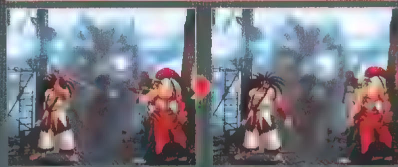
基本的に同一作品内での演出が多いが、中には意外な組み合わせも……。

リー vs. Mr.カラテ、ロバート



[illegible]

覇王丸 vs. 幻十郎



[illegible]

覇王丸 vs. 色



[illegible]

アスラ vs. 色



ユガに刃向かいし者と、ユガの傀儡と化した者。「お前が相手とは [illegible]

楓 vs. 守矢



「ハッ！ やるしかねぇよなぁ」と楓。「どうやら死にたいらしいな [illegible]

あかり vs. 興味津々キャラ（※1）



[illegible]

鷲塚 vs. 刀キャラ（※2）



[illegible]

鷲塚 vs. ボスキャラ（※3）



[illegible]

ハンゾウ vs. フウマ



[illegible]

フウマ vs. 女性キャラ（※4）



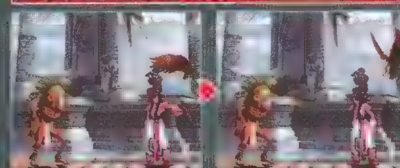
[illegible]

フウマ vs. キサラ



[illegible]

マッドマン vs. ナコルル



[illegible]

マッドマン vs. サイバー・ウー



[illegible]

サイバー・ウー vs. アイ、サイバー・ウー



[illegible]

ミズチ vs. オロチ関係者（※5）



[illegible]

グッドマン vs. ユウキ、アイ



WAREZの首領グッドマンを、政府のエージェントであるユウキとアイが追い詰める。余裕のグッドマンは「楽しませてもらおう」。

※1．興味津々指定となるキャラは、ユウキ、アイ、シェルミー、舞、マッドマン、サイバー・ウー、アテナ、マーズピープル、ミズチ、NEO-DIO、グッドマンの計11人。
※2．刀指定となるキャラは、覇王丸、幻十郎、色、アスラ、楓、守矢、鷲塚の計七人。
※3．[illegible]
※4．[illegible]
※5．オロチ関係者指定となるキャラは、京、庵、シェルミー、ミズチの計四人。



KEIICHIRO WASHIZUKA
鷲塚 慶一郎

飛び道具の疾空殺、リーチの長い俊殺と、中距離で使いやすい必殺技を持つ鷲塚。また、発生、判定共に優秀なしゃがみA、ガードされても有利な近距離立ちCやDなど、近距離離戦でも闘える技が十分そろっているぞ。



近距離立ちC＆Dは、ガードされても有利。近距離立ちCは、ヒットすると遠距離立ちAや弱俊殺が連続ヒットするほど有利になる。ほかに近距離戦で使いやすいのは、しゃがみA。発生、判定に優れており、ヒット時は弱狼牙が連続ヒットする。暴れるときには、弱狼牙まで1セットとして使おう。ただし、見た目に反して下段ではない。下段を攻めるときは、しゃがみBやDにしよう。跳び込みには、ジャンプBがいい。発生が早くめくりも狙えるぞ。ジャンプCも下方向に強く使いやすい。ただし、発生は遅いので、やや早めに出すことを意識しよう。

■通常技

技名	ガード	ヒット数	補正	攻撃力1	攻撃力2	弾き値	ゲージ	キャンセル
近立ちA	立屈	1	有り	4/5	1/2	4	0/2	必超
遠立ちA	立屈	1	有り	5/6	1/2	4	0/2	
垂ジャA	立	1	有り	4/5	1/2	4	0/2	
前ジャA	立	1	有り	4/5	1/2	4	0/2	
後ジャA	立	1	有り	4/5	1/2	4	0/2	
しゃがみA	立屈	1	有り	4/5	1/2	4	0/2	必超W
近立ちB	屈	1	有り	3/4	1/2	4	0/2	必超
遠立ちB	屈	1	有り	4/5	1/2	4	0/2	必超
垂ジャB	立	1	有り	4/5	1/2	5	0/2	
前ジャB	立	1	有り	4/5	1/2	5	0/2	
後ジャB	立	1	有り	4/5	1/2	5	0/2	
しゃがみB	屈	1	有り	4/5	1/2	4	0/2	連
近立ちC	立屈	1	有り	13/15	3/4	12	1/3	
遠立ちC	立屈	1	有り	14/16	3/4	14	1/3	
垂ジャC	立	1	有り	13/15	3/4	15	1/3	
前ジャC	立	1	有り	13/15	3/4	15	1/3	
後ジャC	立	1	有り	13/15	3/4	15	1/3	
しゃがみC	立屈	1	有り	13/15	3/4	12	1/3	必超
近立ちD	立屈	1	有り	9/10	3/4	12	1/3	必超
遠立ちD	立屈	1	有り	10/12	3/4	14	1/3	必超
垂ジャD	立	1	有り	10/11	3/4	15	1/3	
前ジャD	立	1	有り	10/11	3/4	16	1/3	
後ジャD	立	1	有り	10/11	3/4	15	1/3	
しゃがみD	屈	1	有り	10/11	1/2	12	1/3	

■通常投げ

技名	ガード	ヒット数	補正	攻撃力1	攻撃力2
背負い投げ	地投	1	無し	18	6

■特殊技

技名	ガード	ヒット数	補正	攻撃力1	攻撃力2	ケズり値	弾き値	ゲージ	キャンセル
天誅突き	屈	1	有り	6/3	−/−	−	−	1/4	

■必殺技

技名	ガード	ヒット数	補正	攻撃力1	攻撃力2	ケズり値	弾き値	ゲージ	消費	キャンセル
疾空殺（A）	立屈	1	有り	12/13	3/4	1	5	0/4		
疾空殺（C・1段目）	立屈	1	有り	14/15	3/4	1	5	0/4		
→（2段目）	立屈	1	有り	12/13	3/4	1	5	0/4		
虚空殺（A）	立屈	1	有り	15/17	4/5	1	6	4/4		
虚空殺（C）	立屈	1	有り	18/20	5/6	2	10	4/4		
狼牙（B）	立屈	1	有り	8/9	2/3	2	8	3/4		超
狼牙（D・走り）	立屈	−	−	−/−	−/−	−	−	3/−		
→（攻撃）	立屈	1	有り	9/10	2/3	2	8	3/4		超
狼牙・直式（B）	立屈	1	有り	12/14	3/4	2	8	3/4		超
狼牙・直式（D）	立屈	1	有り	14/16	3/4	2	8	3/4		超
狼牙・斜式	立	1	有り	8/10	2/3	2	5	3/4		
狼牙　伏式	屈	1	有り	7/9	2/3	2	5	3/4		
狼牙・翻式（A）	立屈	1	有り	17/17	4/4	1	8	3/4		超
狼牙　翻式（B）	立屈	1	有り	23/25	5/6	1	8	3/4		超
狼牙・翻式（C）	立屈	1	有り	29/33	6/7	1	8	3/4		超
狼牙・翻式（D）	ガ不	1	有り	36/40	8/9	2	10	3/4		超
俊殺（A）	立屈	1	有り	7/9	2/3	2	3	3/4		
俊殺（C）	立屈	1	有り	8/10	2/3	2	3	3/4		
俊殺・連（A・1～2段目）（C・1～5段目）	立屈	2、5	有り	3/5	1/1	1	1	2/4		
俊殺・連（A,C・フィニッシュ）	立屈	1	有り	3/5	1/2	1	1	2/4		
面擦り上げ、胴擦り上げ	−	−	−	−/−	−/−	−	−	0/−		
面擦り上げ、胴擦り上げ（当て身成立）	−	1	有り	−/−	−/−	−	−	1/−		超W
斜め上段斬り	立屈	1	有り	20/24	8/10	4	32	2/2		
虚式（ため1段階目）	ガ不	1	有り	20/20	3/3	1	8	3/4		超
虚式（ため2段階目）	ガ不	1	有り	26/28	3/4	1	8	3/4		超
虚式（ため3段階目）	ガ不	1	有り	32/36	4/5	1	8	3/4		超
虚式（ため4段階目）	ガ不	1	有り	40/44	6/7	2	10	3/4		超

■超必殺技

技名	ガード	ヒット数	補正	攻撃力1	攻撃力2	ケズり値	弾き値	消費	キャンセル
真・狼牙	立屈	1	無し	0/0	0/0	0	0	1	
→（乱舞）	−	6	有り	5/−	1/−	−	−		
→（フィニッシュ）	−	8	無し	1/−	1/−	−	−		
最終・狼牙（ため1段階目）	立屈	1	有り	40/44	14/15	0	0	2	
→（ため2段階目）	立屈	1	有り	50/55	11/12	0	0		
→（ため3段階目）	ガ不	1	有り	60/65	8/9	0	0		
→（ため4段階目）	ガ不	1	有り	70/75	5/6	0	0		

背負い投げ
近距離で←orNor→+CD同時押し



特殊 天誅突き
相手ダウン中に↓+C



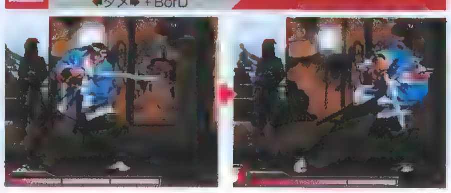
必殺 疾空殺
←タメ→+AorC



必殺 虚空殺
↓タメ↑+AorC



必殺 狼牙
←タメ→+BorD



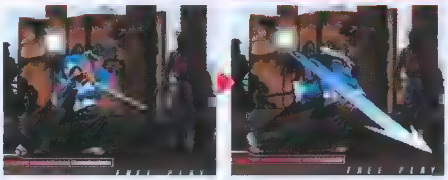
必殺 狼牙・直式
狼牙中に↓↘→+BorD



必殺 狼牙・斜式
狼牙中に↓↘→+A



必殺 狼牙・伏式
狼牙中に↓↘→+C



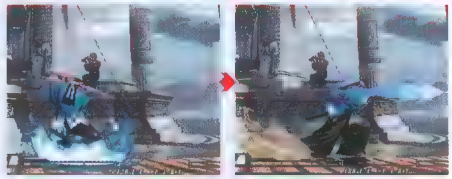
必殺 狼牙・翻式
狼牙中に↓↙←+攻撃ボタン



必殺 俊殺／俊殺・連
↓↙←+AorC／俊殺中に↓↙←+AorC



必殺 虚式
↓↙←+BC同時押し



必殺 面擦り上げ
→+BD同時押し



必殺 胴擦り上げ
←+BD同時押し



必殺 斜め上段斬り
面擦り上げor胴擦り上げ成功後にBD同時押し



超必 真・狼牙
↓↙←↙↓↘→+AorC



超必 最終・狼牙
↓↙←↓↙←+AC同時押し



●通常投げ・特殊技
ダウン追い打ち技の相手ダウン中↘+Cは、レバーとボタンを同時に入力しないと出ない。確定状況は無く、ある程度読みで使う必要がある。ダメージアップになるので、受け身を取らない相手には積極的に狙おう。

●疾空殺
弱は1発、強は2発飛び道具を飛ばす。弱は硬直が短く、画面端でヒットさせれば遠距離立ちDや弱俊殺が連続ヒットする。強は発生、硬直共に弱より劣るが、飛び道具の撃ち合いに対して強い。遠距離では、弱と強を交ぜるとタイミングが変わるため、強力なけん制となる。

●虚空殺
斜め上に攻撃を出す対空技。弱は無敵が無く発生が早い。強は上半身無敵があるが、発生は遅め。攻撃発生と同時に高い位置まで攻撃判定が出るので、弱の早出しが対空として使いやすい。後方ジャンプや、垂直ジャンプでの様子見に対しても有効だ。技全体の硬直が短く、空振りしても反撃を受けにくい。また、虚空殺の攻撃判定は飛び道具扱いとなっており、当て身技で取られない。さらに、打点の高い飛び道具なら、消すことも可能だ。

●狼牙
スキの小さいタックル。弱は発生が早く、移動距離が短い。強は発生が遅くなるものの長距離を走る。主に連続技用だが、接近手段としても使える。技後、派生技の狼牙・斜式or伏式に移行すれば、二択を迫れる。また、派生技には空振り時でも移行可能。スーパーキャンセル可能技だが、派生技の狼牙・直式があるので使わない。

●狼牙・直式
狼牙の派生技の一つで、スーパーキャンセル可能技。ガードされるとスキがやや大きい。狼牙までにヒット確認を行ない、ヒット時のみ威力が高い強でつなげよう。

●狼牙・斜式
狼牙の派生技で、小さく飛んで刀で刺す中段。技後密着するので、ガードされるとやや分が悪くなる。

●狼牙・伏式
狼牙から下段への派生技。狼牙・斜式と使い分ければ、狼牙をガードさせた後に二択を迫れる。

●狼牙・翻式
Aの発生が早く、Dが遅い。移動距離やダメージは逆で、Aが小さく、Dになるにつれ大きくなる。しかも、Dで出せばガード不能だ。狼牙から連続ヒットしないが、ガードされても反撃は受けない。たまに使い、動こうとしたところを狙おう。スーパーキャンセル対応技。

●俊殺/俊殺・連
弱はリーチが長く、発生が早い。強は、リーチがより長くなるが、発生は少し遅くなっている。追加入力の、俊殺・連は、俊殺後無数の突きを出す技。強ならばダウンを奪えるぞ。ガード時も反撃を受けない上に、かなりの距離を離せる。近距離戦で、発生の早いしゃがみAなどからキャンセルして出し、遠距離戦に持ち込もう。

●虚式
コマンドを入力するとタメモーションに入り、前進しながら突きを出す。ガード不能技で、威力が高い。さらに、4段階までタメが可能。タメることで、威力と移動距離を上げられるぞ。タメなくても発生が非常に遅く、普段は当てにくいが、一人目を倒して二人目が入ってくるところに重ねておけば、強力な連係となる。

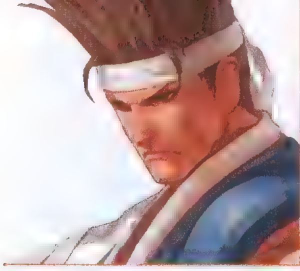
●面擦り上げ
上、中段の当て身技。ダメージは無く、相手を一定時間無防備にする。当て身成功時の硬直は、超必殺技、ダブルアサルト、斜め上段斬りでキャンセル可能。コマンド完成と同時に当て身可能なので、速効性も高い。

●胴擦り上げ
中、下段の当て身技。面擦り上げと同様、特定の技でのみキャンセルでき、コマンド完成と同時に当て身可能となっている。地上の通常技はほとんど返せるので、相手が手を出したくなる、若干不利な場面で大いに役立つ。

●斜め上段斬り
面擦り上げ、胴擦り上げ成立後の追撃技。超必殺技やダブルアサルトを出せない状況では、これを使おう。なお、受け付けギリギリで出せば、ガードさせられる。ガードゲージを大きくケズるので、ガードクラッシュも狙える。

●真・狼牙
パワーゲージ1本消費する超必殺技で、狼牙の強化版。初段がヒットすると、画面端まで運んでから攻撃するので、技後は画面端に追い詰めた状態となる。

●最終・狼牙
パワーゲージを2本消費する、強力な突き。タメ可能で威力が4段階まで上がり、3段階目以降はガード不能になる。ガード不能にすると発生が遅いので、起き上がりに重ねるか、二人目が入ってくる瞬間を狙おう。



HANZO
ハンゾウ

地味ながらも使える技がそろい、微塵隠れの術を駆使した攻めを仕掛けるのがハンゾウの基本。忍んで忍んで闘うというその姿は、いかにも忍者っぽい感じ(!?)。伊賀忍法奥義 荒天閃光陣がさく裂すれば勝機が見える。



しゃがみAは連続技の中継に使える。下段技のしゃがみBはけん制の要。リーチが長く、キャンセル受付時間が長いため、ヒット確認から弱八門断光斬を決められる。近距離立ちCは攻撃発生が早く、反撃や連続技の中継に使う。遠距離立ちDは振りが遅いものの、リーチの長さが利点。しゃがみDはリーチが短く発生も遅いが、ヒット時にダウンを奪う。垂直ジャンプBは攻撃判定の持続が長く、横にも広いので微塵隠れの術からめくりを狙う際に便利。ジャンプDは下方向に強いので跳び込みに使おう。

■通常技

技名	ガード	ヒット数	補正	攻撃力1	攻撃力2	弾き値	ゲージ	キャンセル
近立ちA	立屈	1	有り	3/4	1/2	4	0/2	※1
遠立ちA	立屈	1	有り	4/5	1/2	4	0/2	連特必超W
垂ジャA	立	1	有り	4/5	1/2	5	0/2	
前ジャA	立	1	有り	4/5	1/2	5	0/2	
後ジャA	立	1	有り	4/5	1/2	5	0/2	
しゃがみA	立屈	1	有り	2/3	1/2	4	0/2	連特必超W
近立ちB	立屈	1	有り	3/4	1/2	4	0/2	
遠立ちB	立屈	1	有り	4/6	1/2	4	0/2	
垂ジャB	立	1	有り	4/5	1/2	5	0/2	
前ジャB	立	1	有り	4/5	1/2	5	0/2	
後ジャB	立	1	有り	4/5	1/2	5	0/2	
しゃがみB	屈	1	有り	4/7	1/2	4	0/2	※2

技名	ガード	ヒット数	補正	攻撃力1	攻撃力2	弾き値	ゲージ	キャンセル
近立ちC	立屈	1	有り	10/11	3/4	12	1/3	特必超W
遠立ちC	立屈	1	有り	11/12	3/4	14	1/3	W
垂ジャC	立	1	有り	11 13	3/4	15	1/3	
前ジャC	立	1	有り	11/13	3/4	15	1/3	
後ジャC	立	1	有り	11,13	3/4	15	1/3	
しゃがみC	立屈	2	有り	6/9	2/3	12	1/3	特必超W
近立ちD	立屈	1	有り	11/12	3/4	12	1/3	
遠立ちD	立屈	1.	有り	12/13	3/4	14	1/3	
垂ジャD	立	1	有り	10/11	3/4	15	1/3	
前ジャD	立	1	有り	10/11	3/4	15	1/3	
後ジャD	立	1	有り	10/11	3/4	15	1/3	
しゃがみD	屈	1	有り	9/10	3/4	12	1/3	特必超W

■通常投げ

技名	ガード	ヒット数	補正	攻撃力1	攻撃力2
裏投げ	地投	1	無し	18	6

■特殊技

技名	ガード	ヒット数	補正	攻撃力1	攻撃力2	ケズり値	弾き値	ゲージ	キャンセル
掌底打	立屈	1	有り	12/16	4/8	0	4	1/4	
掌底打(キャンセル版)	立屈	1	有り	6/7	2/3	2	8	2/4	必超W
イヅナ斬り	立	1	有り	12/14	4/5	0	8	2/4	

■必殺技

技名	ガード	ヒット数	補正	攻撃力1	攻撃力2	ケズり値	弾き値	ゲージ	消費	キャンセル
烈光斬(A)	立屈	1	有り	11/12	3,4	1	8	0 2		
烈光斬(C)	立屈	1	有り	12/13	3/4	1	8	0/2		
ダブル烈光斬(A・1段目)	立屈	1	有り	9,10	1/1	1	6	0 0	0 5	
→(2段目)	立屈	1	有り	7/8	2/3	1	10	0/0		
ダブル烈光斬(C・1段目)	立屈	1	有り	10,11	1/1	1	6	0/0	0 5	
→(2段目)	立屈	1	有り	6/7	2/3	1	10	0/0		
光龍破(A・地上)	立屈	1	有り	11/15	4/5	2	10	2/4		
→(空中)	立屈	1	有り	10/11	3/4	1	10	0/4		
光龍破(C・地上)	立屈	1	有り	16,18	5/6	2	10	2 4		
→(空中)	立屈	1	有り	12/13	4/5	2	10	0/4		
忍法光輪渦斬(A)	立屈	1	有り	14/16	4/5	2	16	2/4		
忍法光輪渦斬(B)	立屈	1	有り	9/14	3/5	2	16	2/4		
忍法光輪渦斬(C)	立屈	1	有り	18/20	6/7	3	18	2/4		
忍法光輪渦斬(D)	立屈	1	有り	16/20	5/6	3	18	2/4		
忍者レッグラリアート(B)	立屈	1	有り	15/17	5/6	2	14	2/4		
忍者レッグラリアート(D・1段目)	立屈	1	有り	6/10	2/2	2	16	2/4		
→(2段目)	立屈	1	有り	4/8	2/2	2	14	0/4		※3
→(3段目)	立屈	1	有り	10/16	2/2	2	14	0/4		※3
微塵隠れの術(地上 空中)	−	−	−	−/−	−/−	−	−	2/−		※4

■超必殺技

技名	ガード	ヒット数	補正	攻撃力1	攻撃力2	ケズり値	弾き値	消費	キャンセル
伊賀忍法奥義 八門断光斬(B・1段目)	立屈	1	有り	10/12	4/5	0	4	1	
伊賀忍法奥義 八門断光斬(D・1段目)	立屈	1	有り	12/14	4/5	0	3	1	
→(B,D・2~7段目)	立屈	6	有り	2/5	1/1	1	2		
→(B・フィニッシュ)	立屈	1	無し	13/15	4/5	2	8		
→(D・フィニッシュ)	立屈	1	無し	14/16	4/5	3	10		
伊賀忍法奥義 荒天閃光陣	立屈	1	無し	0/0	0/0	0	0	2	
→(乱舞)	−	4	有り	4/−	1/−	−	−		
→(フィニッシュ)	−	1	無し	26/−	9/−	−	−		

●備考
※1：連特必超W。しゃがみCでもキャンセル可
※2：特必超W。しゃがみAでもキャンセル可
※3：微塵隠れの術でのみキャンセル可
※4 地上版A微塵隠れの術、地上版C微塵隠れの術は荒天閃光陣のみキャンセル可。地上版B微塵隠れの術、D微塵隠れの術は連特。
さらに 荒天閃光陣でもキャンセル可

投げ 裏投げ



特殊 掌底打
→+C



特殊 イヅナ斬り
空中で↓+A



必殺 烈光斬
↓↘→+AorC



必殺 ダブル烈光斬
↓↘→↓↘→+AorC



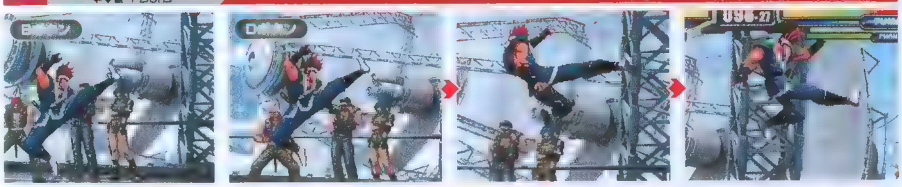
必殺 光龍破
→↓↘+AorC



必殺 忍法光輪渦斬
↓↙←+攻撃ボタン



必殺 忍者レッグラリアート
←↓↙+BorD



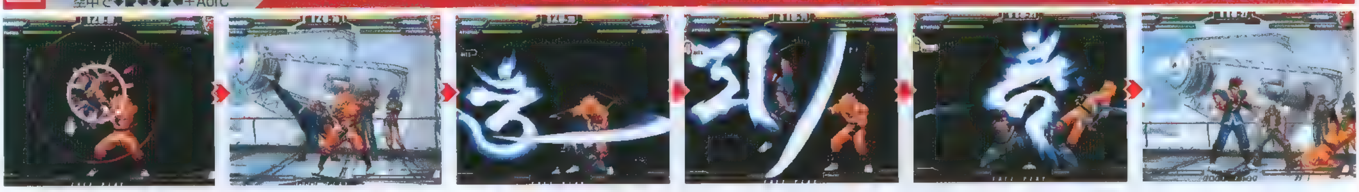
必殺 微塵隠れの術
↓↑+攻撃ボタン（空中可）



超必 伊賀忍法奥義 八門断光斬
↓↘→↓↘→+BorD



超必 伊賀忍法奥義 梵天閃光陣
空中で↓↙←↓↙←+AorC



●通常投げ・特殊技

通常投げは受け身不能で運ぶ距離が長く、画面端に追い詰めやすい。→+Cは掌打で衝撃波を放つ技だが、見た目よりもリーチは短い。キャンセル版は衝撃波が出ないものの、必殺技、超必殺技、ダブルアサルトでキャンセルできる。連続技の中継に使える。ジャンプ中↓+Aはその場から真下に落下する技で、ヒット時は地面にたたき付ける。攻撃判定が強く、相手の頭上で出せばガード方向を惑わしやすいのが利点だが、当てた後は前方に大きく跳ねるため、ガードされると反撃を受ける。ダブルアサルトは発生が早く弱攻撃から連続ヒットする。

●烈光斬

手裏剣状の弾を放つ飛び道具。弱は発生、弾速が遅いものの、スキはやや短め。強は発生、弾速に優れ、弱攻撃から連続技に組み込める。遠距離でのけん制に使うのが基本で、これを盾にして攻めていくのが有効だ。

●ダブル烈光斬

烈光斬を連続して2発繰り出す飛び道具で、パワーゲージを0.5本消費する。ボタンによる性能の違いは、烈光斬と逆になる感じで、弱は発生が早く、弱攻撃から連続技に組み込める。弾は発生の早い手裏剣を先に出し、後を追うようにもう1発出す感じだ。強は発生がかなり遅くなるものの、弾速の速い手裏剣をほぼ2発同時に繰り出す、といった感じだ。飛び道具の撃ち合いに勝ちやすいものの、パワーゲージを消費するので効率が悪い。ゲージが1本未満の状況下で、しゃがみBからの連続技に弱を組み込むぐらいの使用にとどめておこう。

●光龍破

光の龍を全身に帯び、忍者刀を持ちつつ上昇する。弱は出始めから攻撃発生直前まで下半身無敵があり、対地のけん制技をつぶせる。強は出始めから上半身無敵があり、攻撃発生後まで続くので、対空技として信頼できる。

●忍法光輪渦斬

忍者刀を持ちつつ、全身を横回転させる突進技。ボタンによる軌道の違いが大きく、Aは上昇してから斜め下に滑るように突進。CはAの軌道後に上昇するので、放物線を逆にしたような軌道を描く。Bは横に突進し、Dは同じ軌道だが突進距離がBの倍以上。A、Bは硬直が短めなので、接近戦でたまに交ぜてもいい。C、Dは硬直があまりにも長いため、使用する必要は無い。

●忍者レッグラリアート

勢いよく突進し、足でラリアートを出す。弱は前に大きく突進するためリーチが長く、ヒット時はダウンを奪う。強は斜め前に上昇しながら3段蹴りを出し、3段目がヒットすると地面にたたき付け、受け身不能となる。また、強は1（2）段目が当たっていれば、2（3）段目が空振りしていても、微塵隠れの術でキャンセル可能だ。弱、強共に強攻撃から連続ヒットし、主に強を連続技に組み込む。2段目を微塵隠れの術でキャンセルし、姿を消す瞬間に強梵天閃光陣を出せば連続ヒットする。

●微塵隠れの術

その場で姿を消し、任意の場所へワープする移動技。消えている間のみ無敵で、消える瞬間や出現後は無防備。ボタンによって出現位置を選択でき、A＝元の位置、B＝元位置の真上（ジャンプ頂点よりも高い）、C＝前方2キャラ分ほど先、D＝前方2キャラ分ほど先の位置の真上（ジャンプ頂点ほど）となっている。これは空中でも同様で、空中でBやDを出すと画面外まで移動できる。また、空中に出現した後は、ジャンプ攻撃やジャンプ中↓+A、梵天閃光陣などを出せる。跳び込みのタイミングをずらすのに使ったり、BやDで相手の頭上に回り込み、垂直ジャンプBでめくりを狙うのが効果的だ。

●伊賀忍法奥義 八門断光斬

手裏剣を高速で飛ばし、それがヒットすると、無数の手裏剣で追い打ちする。強の方が若干ダメージが大きいものの、発生は弱より遅い。主な使い方はしゃがみBヒット確認から弱を連続技に組み込もう。相手が中間距離で技を空振りした際の反撃などにも有効だ。

●伊賀忍法奥義 梵天閃光陣

空中から斜め下前方に高速で突進する技で、パワーゲージを2本消費する。ボタンによって突進角度が変わり、弱は約60度、強は約45度の角度で突進する。出始めから攻撃発生前まで無敵時間があり、ヒットすると演出に移行。ただし、相打ちの場合は移行せず、ダメージを与えられない。無敵時間の長さを活かし、相手のジャンプ攻撃に合わせたり、通常技対空など攻撃の持続時間が短い攻撃への対空つぶしとして使用するのが有効。楓の晨明・空牙のように、持続時間が長い技に使うと逆に落とされてしまうので注意。また、弱ならガードされても有利なので、攻めを継続できるのも利点。これを警戒させれば、相手は対空技を出しにくくなるので跳び込みやすくなる。



FUMA
フウマ

スピードが速く移動距離の長い跳び込みからの、ジャンプBによるめくりが冴えるフウマ。電光石火の術・斬舞絡みの連続技がすべてなので、使いにくい超必殺技よりも、タクティカルステップにパワーゲージを注いで接近しよう。



けん制に役立つのは、判定の強い遠距離立ちC。スキが非常に小さく、ガード時も大幅に有利となる優秀な技だ。連続技を狙う際は、発生が早く下段であるしゃがみBがメインとなる。しゃがみAはリーチに乏しい代わりに、キャンセルしてしゃがみCを出せるのが特徴だ。なお、フウマの通常技は空振り時もキャンセルが可能。

フウマはジャンプが速く、主たる接近手段となる。大ジャンプからジャンプBでめくりを狙うか、横方向に判定の強いジャンプDを使って正面から跳び込むのが有効だ。

■通常技

技名	ガード	ヒット数	補正	攻撃力1	攻撃力2	弾き値	ゲージ	キャンセル
近立ちA	立屈	1	有り	3/4	1/2	4	0/2	※1
遠立ちA	立屈	1	有り	4/5	1/2	4	0/2	※2
垂ジャA	立	1	有り	4/5	1/2	4	0/2	
前ジャA	立	1	有り	4/5	1/2	4	0/2	
後ジャA	立	1	有り	4/5	1/2	4	0/2	
しゃがみA	立屈	1	有り	3/4	1/2	4	0/2	※3
近立ちB	立屈	1	有り	3/4	1/2	4	0/2	
遠立ちB	立屈	1	有り	4/6	1/2	4	0/2	
垂ジャB	立	1	有り	4/5	1/2	5	0/2	
前ジャB	立	1	有り	4/5	1/2	5	0/2	
後ジャB	立	1	有り	4/5	1/2	5	0/2	
しゃがみB	屈	1	有り	4/7	1/2	4	0/2	※4

技名	ガード	ヒット数	補正	攻撃力1	攻撃力2	弾き値	ゲージ	キャンセル
近立ちC	立屈	1	有り	10/11	3/4	12	1/3	必超W
遠立ちC	立屈	1	有り	11/12	3/4	14	1/3	必超W
垂ジャC	立	1	有り	11/13	3/4	15	1/3	
前ジャC	立	1	有り	11/13	3/4	15	1/3	
後ジャC	立	1	有り	11/13	3/4	15	1/3	
しゃがみC	立屈	1	有り	10/12	3/4	12	1/3	必超W
近立ちD	立屈	1	有り	11/12	3/4	12	1/3	
遠立ちD	立屈	1	有り	12/13	3/4	14	1/3	必超W
垂ジャD	立	1	有り	10/11	3/4	15	1/3	
前ジャD	立	1	有り	10/11	3/4	15	1/3	
後ジャD	立	1	有り	10/11	3/4	15	1/3	
しゃがみD	屈	1	有り	10/11	1/2	12	1/3	必超W

■通常投げ

技名	ガード	ヒット数	補正	攻撃力1	攻撃力2
裏投げ	地投	1	無し	18	6

技名	ガード	ヒット数	補正	攻撃力1	攻撃力2
イヅナ落とし	空投	1	有り	20	10

■必殺技

技名	ガード	ヒット数	補正	攻撃力1	攻撃力2	ケズり値	弾き値	ゲージ	消費	キャンセル
烈風斬(A)	立屈	1	有り	12/13	2/3	1	7	0/2		
烈風斬(C)	立屈	1	有り	13/14	3/4	1	9	0/2		
ダブル烈風斬(A)	立屈	2	有り	11/13	1/1	1	6	0/0	0.5	
ダブル烈風斬(C)	立屈	2	有り	12/14	1/1	1	6	0/0	0.5	
炎龍破(A・地上)	立屈	1	有り	11/15	3/5	2	10	2/2		※5
→(空中)	立屈	1	有り	4/6	1/2	2	8	0/1		
炎龍破(C・地上)	立屈	1	有り	12/18	3/5	2	10	2/2		※5
→(空中)	立屈	2	有り	4/6	1/2	2	8	0/1		
空中炎龍破(A)	立屈	1	有り	4/6	1/2	2	8	3/1		
空中炎龍破(C)	立屈	3	有り	4/6	1/2	2	8	3/1		
忍法風輪華斬(B)	立屈	6	有り	4/7	1/2	1	2	2/1		※5
忍法風輪華斬(D)	立屈	8	有り	5/7	1/2	1	2	2/1		※5
殺虫拳(A、C・1段目)	立屈	1	有り	0/0	0/0	0	0	2/0		
→(A・2段目)	立屈	1	有り	8/10	2/3	2	4	2/1		
→(C・2段目)	立屈	1	有り	9/11	3/4	2	4	2/1		
→(A、C・壁叩きつけ)	ー	1	有り	18/ー	4/ー	ー	ー	0/4		
電光石火の術・斬舞(B)	立	1	有り	14/16	4/5	2	3	2/2		超
電光石火の術・斬舞(D)	立屈	1	有り	6/10	2/3	2	3	4/2		超
→(ヒット時)	立屈	1	有り	12/16	3/4	2	3	0/1		必超

■超必殺技

技名	ガード	ヒット数	補正	攻撃力1	攻撃力2	ケズり値	弾き値	消費	キャンセル
爆炎咆哮弾(A)	立屈	~13	有り	6/8	2/3	1	1	1	
爆炎咆哮弾(C)	立屈	~6	有り	8/10	2/3	2	4	1	
爆裂究極拳(A・上昇)	立屈	8	有り	5/6	1/2	1	0	2	
爆裂究極拳(C・上昇)	立屈	14	有り	5/6	1/2	1	0	2	
→(A・下降)	立	1	有り	10/12	3/4	1	4		
→(C・下降)	立	1	有り	13/14	4/5	1	4		
→(A、C・爆炎)	立屈	1	有り	28/30	9/10	4	2		

●備考
※1　連必超W。しゃがみBでもキャンセル可
※2：連。遠距離立ちBでもキャンセル可
※3　連必超W。しゃがみCでもキャンセル可
※4　必超W。しゃがみA、遠距離立ちBでもキャンセル可
※5　空中炎龍破でのみキャンセル可

投げ 裏投げ
近距離で←orNor→+CD同時押し



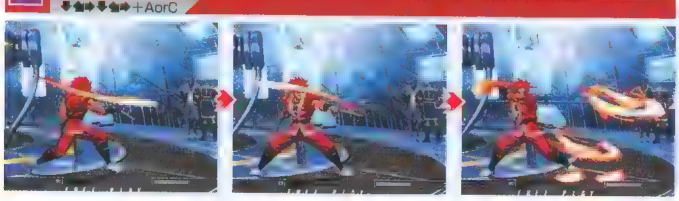
投げ イヅナ落とし
空中・近距離でCD同時押し



必殺 烈風斬
↓↘→+AorC



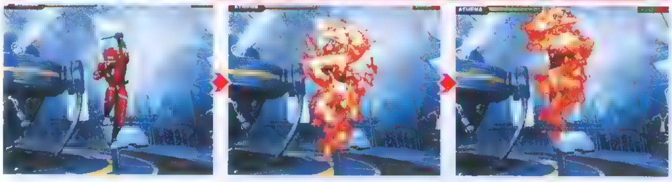
必殺 ダブル烈風斬
↓↘→↓↘→+AorC



必殺 炎龍破
→↓↘+AorC



必殺 **空中炎龍破**
空中で→↓↘+AorC



必殺 **忍法風輪華斬**
↓↙←+BorD



必殺 **殺虫拳**
→↘↓↙←+AorC



必殺 **電光石火の術・斬舞**
←↙↓↘→+BorD



超必 **爆炎咆哮弾**
↓↙←↓↙←+AorC



超必 **爆裂究極拳**
↓↙←↙↓↘→+AorC



●通常投げ・特殊技

通常投げは受け身を取られない。ガードを崩す手段として、どんどん狙っていきたい。空中投げはある程度の高度が無いと出せないので利用価値は薄い。

●烈風斬

回転する炎の渦を飛ばして攻撃する。弱よりも強の方が弾速が速く、威力が大きい。スキが大きい上、判定が高い位置にあるため、姿勢の低い相手にしゃがまれると当たらない。相手の跳び込みが届かない間合いで使うか、空キャンセルを活用していくなどの工夫が重要だ。

●ダブル烈風斬

一度に2発の烈風斬を放つ技で、パワーゲージを0.5本消費する。弱は弾速が遅い関係で1発目ヒット時に2発目につながりにくいので、使うなら弾速が速く、2発つながりやすい強を出そう。とはいえ、パワーゲージを消費してしまう割には、烈風斬よりも発生が遅くスキも大きい。

●炎龍破

炎の龍をまとって上昇する。弱は最大2ヒットで、下半身無敵を持つことから、起き攻めで下段を重ねてくる相手への切り返しに使える。強は最大3ヒットで、上半身無敵を持つため対空技として信頼できる強力な技。なお、技後に空中炎龍破でさらに追撃できるが、距離が少しでも離れていると空振りしてしまう。空振り時のスキは大きく、状況によっては反撃を受けてしまうので、当たると確信できたときのみ派生させるようにしたい。

●空中炎龍破

空中で炎龍破を繰り出す。弱は1ヒットで無敵があり、強は3ヒットするが無敵は無い。なお、この技は炎龍破、忍法風輪華斬の後の降下中、任意のタイミングで出せる。空中でもつれたときや、対空技つぶしとして弱を使うのはリスクが高過ぎるので、派生で威力の高い強空中炎龍破を出して追撃する、という使い方がメインとなる。

●忍法風輪華斬

低空で跳び上がり、回転しての連続攻撃。弱は最大6ヒット、強は最大8ヒット。空中でもしっかりと連続ヒットするため、電光石火の術・斬舞後の連続技に最適。技後にさらに空中炎龍破で追撃できるが、地上ヒット時はフウマ側の高度が高いと空振りしやすいので、落下するのを待ってから入力しよう。空中ヒット時は相手との距離が離れやすいので、地上ヒット時とは逆にできる限り素早い入力を。

●殺虫拳

掌から青い衝撃破を放つ。2段技になっていて、リーチの短い1段目がヒットしたときのみ、相手をつかんで壁にたたき付ける威力の高い攻撃へとシフトする。2段目は衝撃破による攻撃で、リーチに優れているだけで、相手の飛び道具を消すなどの効果は無く、スキも若干大きい。発生が早く弱攻撃からでも連続技に組み込めるのが利点だが、より優れた電光石火の術・斬舞の存在により、あえてこちらを選ぶ場面はほとんど存在しない。

●電光石火の術・斬舞

弱は力をためてから、その場で忍者刀を振り下ろす中段攻撃。通常技キャンセルから出して相手のガードを崩すのが主な使用法ではあるが、発生が遅くスキも大きいので多用は禁物。スーパーキャンセルが可能なものの、残念ながら連続ヒットする超必殺技は無い。

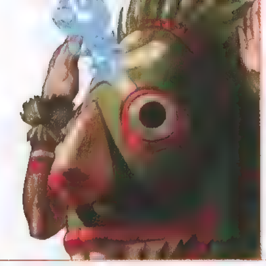
強は出した際の相手との距離で性質が異なり、離れていた場合は大きく力をためてから相手目掛けて突進してから、至近距離で出した場合はその場で素早く、忍者刀による一撃を放つ。ヒット時のみ返す刀で斬り付けて相手を浮かす上、この攻撃は必殺技によるキャンセル、スーパーキャンセルが可能。ガードされても状況は五分な上、至近距離時は弱攻撃からの連続技に組み込むことができ、さらに追撃できるという優秀な性質で、フウマのメインとなる技。なお、弱、強ともに、空中ヒット時は相手を地面にたたき付けるが、受け身自体は可能。

●爆炎咆哮弾

気合いをため、大きな炎の渦を飛ばして攻撃する超必殺技。弱は弾速が遅いものの、最大で13ヒットするためケズリ量はかなりのもの。強は弾速が速い代わりにヒット数が6と少ない。どちらもガードさせてしまえば一方的に攻められるものの、発生が遅過ぎるせいでガードさせること自体が難しい。技のスキ自体は大きくないので、相手の体力が残り少なくなった際、距離を離してから弱爆炎咆哮弾を出して追いかけ、ジャンプで逃げた相手を強炎龍破で迎え撃つ、といった使い方が有効だ。

●爆裂究極拳

体中に炎をまとい、垂直に上昇してから地面に急降下して巨大な炎を巻き起こす、パワーゲージを2本使用する超必殺技。弱と強で上昇中のヒット数が違い、弱は最大8ヒット、強は最大13ヒットする。無敵時間は長いが発生が遅く、上昇中の判定も小さいため、使いどころが難しい。



MUDMAN

マッドマン

飛び道具、ジャンプ中⬇+B、↙+D。使う技はこれだけといってもいいだろう。驚くほど少ないが、どれも厳選された強さを持ち、実際これだけでも何とかなってしまう。とにかく自分勝手に闘いたい人にオススメだ。



しゃがみAは連打の効く小技で、キャンセルで↙+Dにつなげば連続技になる。しゃがみBは下段技。しゃがみAにつながるので、下段始動の連続技を作るのに役立つ。近距離立ちCはスキの大きい技への反撃や、連続技の始動に使う。特に強いわけではないが、ほかに便利な強攻撃が無いので、使用する機会は自ずと増える。しゃがみCは発生こそ遅いものの、上方向に強いので早出しの対空に使えなくもない。ジャンプDは横方向に強く、空対空に重宝する。ジャンプ中⬇+Bをジャンプ攻撃で落とす相手に出そう。

■通常技

技名	ガード	ヒット数	補正	攻撃力1	攻撃力2	弾き値	ゲージ	キャンセル
近立ちA	立屈	1	有り	4/5	1/2	4	0/2	連必超W
遠立ちA	立屈	1	有り	3/4	1/2	4	0/2	連
垂ジャA	立	1	有り	5/6	1/2	5	0/2	
前ジャA	立	1	有り	5/6	1/2	5	0/2	
後ジャA	立	1	有り	5/6	1/2	5	0/2	
しゃがみA	立屈	1	有り	3/4	1/2	4	0/2	連特必超W
近立ちB	立屈	1	有り	3/4	1/2	4	0/2	連特必超W
遠立ちB	立屈	1	有り	4/3	1/2	4	0/2	
垂ジャB	立	1	有り	5/6	1/2	5	0/2	
前ジャB	立	1	有り	5/6	1/2	5	0/2	
後ジャB	立	1	有り	5/6	1/2	5	0/2	
しゃがみB	屈	1	有り	3/4	1/2	4	0/2	※1

技名	ガード	ヒット数	補正	攻撃力1	攻撃力2	弾き値	ゲージ	キャンセル
近立ちC	立屈	1	有り	12/13	3/4	12	1/3	特必超W
遠立ちC	立屈	1	有り	13/14	3/4	14	1/3	特必超W
垂ジャC	立	1	有り	13/14	3/4	15	1/3	
前ジャC	立	1	有り	13/14	3/4	16	1/3	
後ジャC	立	1	有り	13/14	3/4	15	1/3	
しゃがみC	立屈	1	有り	11/12	3/4	12	1/3	特必超W
近立ちD	立屈	1	有り	12/13	3/4	12	1/3	
遠立ちD	立屈	1	有り	13/14	3/4	14	1/3	
垂ジャD	立	1	有り	13/14	3/4	15	1/3	
前ジャD	立	1	有り	13/14	3/4	16	1/3	
後ジャD	立	1	有り	13/14	3/4	15	1/3	
しゃがみD	屈	1	有り	12/13	3/4	12	1/3	特必超W

■通常投げ

技名	ガード	ヒット数	補正	攻撃力1	攻撃力2
抱きつきパンチ	地投	1	無し	18	6

■特殊技

技名	ガード	ヒット数	補正	攻撃力1	攻撃力2	ケズり値	弾き値	ゲージ	キャンセル
マッドスライダー	屈	1	有り	9/10	3/4	0	4	1/4	
マッドスライダー（キャンセル版）	立屈	1	有り	7/8	2/3	0	4	1/4	
マッドキック	立屈	1	有り	11/12	3/4	0	14	1/8	
マッドエアライダー	立	1	有り	5/6	2/3	0	4	1/4	
マッドフライト	－	－	－	－/－	－/－	－	－	1/－	※2
マッドダンス	－	－	－	－/－	－/－	－	－	8/－	

■必殺技

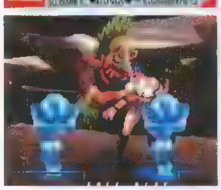
技名	ガード	ヒット数	補正	攻撃力1	攻撃力2	ケズり値	弾き値	ゲージ	消費	キャンセル
マッドカッター	立屈	1	有り	10/12	3/4	2	8	3/4		
エア・マッドカッター	立屈	1～	有り	9/10	3/4	1	2	3/4		※3
マッドジャイロ(A)	立屈	1	有り	12/13	3/4	2	8	2/4		
マッドジャイロ(C)	立屈	1	有り	14/15	4/5	2	8	2/4		
マッドマンアタック	立屈	1	有り	12/13	3/4	1	8	0/4		超
マッドランチャー	立屈	1	有り	11/2	3/4	1	8	0/4		超

■超必殺技

技名	ガード	ヒット数	補正	攻撃力1	攻撃力2	ケズり値	弾き値	消費	キャンセル
スーパーマッドマンアタック	立屈	1	有り	28/30	9/10	8	10	1	
ヘブンズクロス	立屈	1	有り	0/0	0/0	0	0	2	
→（成立時）	－	1	有り	0/－	0/－	－	－		
→（フィニッシュ）	－	－	有り	30/－	10/－	－	－		
精霊球	立屈	1～	有り	4/5	1/2	1	2	1	

●備考
※1：しゃがみAでのみキャンセル可　※2：マッドエアライダー、エア・マッドカッターでキャンセル可
※3：マッドエアライダーでのみキャンセル可

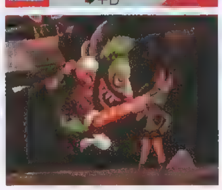
抱きつきパンチ



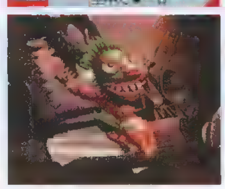
特殊 **マッドスライダー**
↙+D



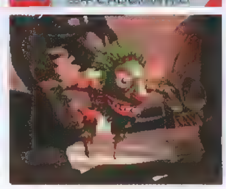
特殊 **マッドキック**
➡+D



特殊 **マッドエアライダー**
空中で⬇+B



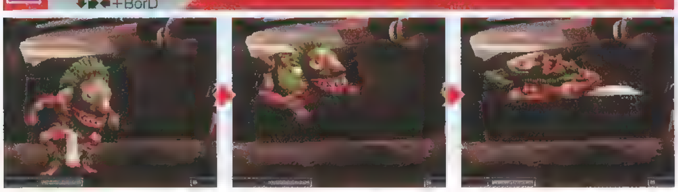
特殊 **マッドフライト**
空中でABC同時押し



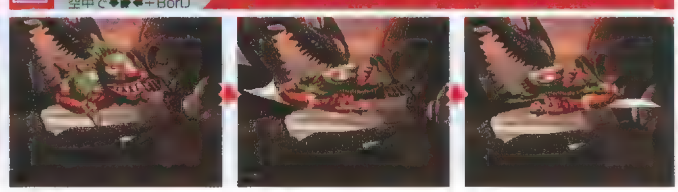
特殊 **マッドダンス**
⬇⬇+ABC同時押し



必殺 **マッドカッター**
⬇↙⬅+BorD



必殺 **エア・マッドカッター**
空中で⬇↙⬅+BorD



CHARACTER ACTIONS chapter 3 MUDMAN

必殺 マッドジャイロ
↓タメ↑+AorC



必殺 マッドマンアタック
↓↘→+AorC



必殺 マッドランチャー
↓↘→+BorD



超必 スーパーマッドマンアタック
↓↘→↓↘→+AorC



超必 ヘブンズクロス
→↘↓↙←→+攻撃ボタン



超必 精霊球
↓↘→↓↘→+BorD



●通常投げ・特殊技

通常投げは受け身可能の一般的な投げ技。しゃがみAからステップして出すなど、ガード崩しの手段として役立つ。↘+Dはヒット時にダウンを奪うスライディングを出す。姿勢がかなり低くなるので、打点の高い飛び道具をくぐるのはもちろん、ジャンプ攻撃の着地を攻撃する対空技として有効。キャンセル版は下段ではなくなるものの、ヒット時の効果は同じ。また、どちらも通常ガードでは反撃を受けないスキの小ささも魅力だ。→+Dは判定の強い蹴りを出す技。足元にやられ判定が無く、下段攻撃を避けつつ攻撃を決められる。さらに、スキが小さいので接近戦で有効だ。ジャンプ中↓+Bは攻撃判定が強く、発生も早い中段。相手にガードさせれば大幅に有利となり、低空から出せば着地しゃがみAまで連続ガードになるほど。ダメージこそ小さいが、それを補って余りあるほどの高性能技なので、闘いの主軸となるだろう。ジャンプ中ABCは一定時間空中を浮遊する技。動作後はエア・マッドカッターやジャンプ中↓+Bを出せる。跳び込んだ際に相手の対空をスカすのに使ったり、大ジャンプから出して逃げに使ったりしよう。↓↓+ABCは踊ってゲージを増加させる。ゲージ増加量はさほど多くなく動作中は無防備だが、スーパーマッドマンアタックヒット後などに使えばパワーゲージ回収も可能。ダブルアサルトは発生が遅く、強攻撃からしか連続ヒットしない。

●マッドカッター

お面を軸にマッドマンが回転する技。動作中はレバーの左右で移動でき、弱よりも強の方が攻撃を出している時間が長い。ガードさせてしまえば通常ガードによる反撃は受けないので、主にケズり技として使用する。GCステップからの反撃をされないよう、レバー左右の移動で終わり際に距離を少し離したりすること。

●エア・マッドカッター

マッドカッターの空中版。基本的な性能は地上版と同じだが、こちらは強だと空中で2ヒットする。また、動作後はジャンプ中↓+Bに移行可能。主に弱を使い、ジャンプ中ABCから出したり、相手の頭上で出すなどして、ジャンプ中↓+Bで攻め込む際の幻惑手段の一つとして使おう。

●マッドジャイロ

仮面を回転させつつ、真上に向かって上昇する対空技。弱は発生が早く上昇する高さが低く、強はその逆となっている。出始めから上半身無敵があるものの、相打ちになりやすく対空には不向き。

●マッドマンアタック

お面から精霊を呼び出し、地面を走らせる飛び道具。弱、強で弾速に違いがあり、弱はゆっくり進み、強はスピードが速い。発生は早くはなく、強攻撃から連続ヒットする程度だが、硬直が短い。さらに、後述するマッドランチャーを画面上に同時に出せるため、連射性はかなり高い。また、スーパーキャンセル可能で、スーパーマッドマンアタックやヘブンズクロスが連続ヒットする。

●マッドランチャー

お面を上に向け、精霊を放物線上の軌道で飛ばす技。弱は画面の半分ほど先に落下し、強は画面端からもう一方の端手前に向かって落ちる。基本的な性能はマッドマンアタックと同じで、軌道変化版と思えばいい。マッドマンアタックと併用して出せば、ジャンプ防止や飛び道具の撃ち合いで高い効果を発揮する。また、スーパーキャンセル可能だが、特に使う必要は無い。

●スーパーマッドマンアタック

マッドマン状の精霊が猛スピードで走る、マッドマンアタックの強化版。弱、強によってスピードが遅い、速いといった違いがある。攻撃判定が大きく、中～遠距離での対空に使えるほか、飛び道具を貫通する性能を持つ。弾速も速いので、飛び道具の撃ち合いや反撃などの状況で役立つ。連続技にも組み込め、使用頻度は高い。

●ヘブンズクロス

太鼓をたたき、天から光が降り注ぐパワーゲージ2本消費技。A～Dで光の降る位置を任意に選択可能。A＝自分の後ろ、B＝自分の1キャラ前方、C＝自分の2キャラ分前、D＝自分の3キャラ分前に出現させられる。この光はガード可能で、ガード時のスキは小さめ。ヒットすると天の使いが相手を画面外に連れていきダメージを与える。発生が早いので、交代直後のスキを狙ったり遠距離での対空、飛び道具の撃ち合いなどの局面で使おう。また、ダメージは小さいので連続技には使わなくていい。

●精霊球

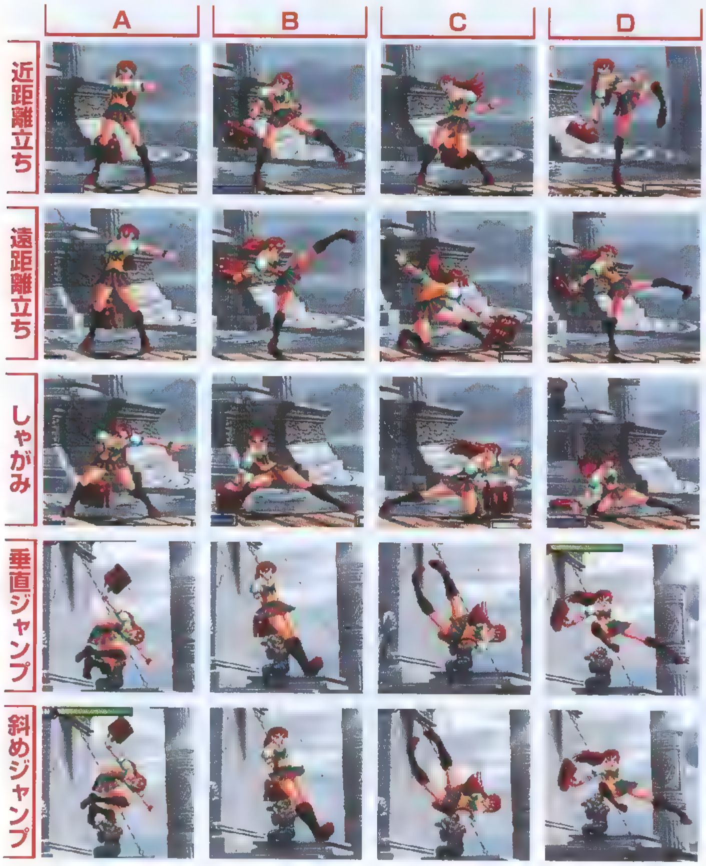
頭上から巨大な弾を降らせる。弾はゆっくりと降下し、弱は画面の3分の1、強は3分の2ほど先に落下する。ほかの飛び道具と併用できるので、起き上がりに重ねたり、撃ち合いで優位に立った場面などで使おう。弾速は遅いのでケズり技として使うのが効果的だ。



KISARAH WESTFIELD

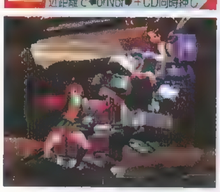
キサラ・ウェストフィールド

女子高生と侮ることなかれ。飛び道具こそ撃てないが、ダウンを奪える中&下段技にコマンド投げ、さらには連続技も完璧と、格闘家真っ青の仕上がり。移動速度の速さと必殺技の鋭さで、ステージを縦横無尽に動けるぞ。

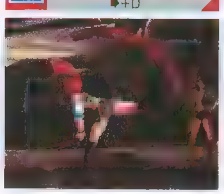


しゃがみAは連続技の中継。下段のしゃがみBは連打が効き、キャンセル可能なので下段始動の連続技を作れる。しゃがみCは途中から姿勢がかなり低くなるので、スカし対空に。また、おなぐさみ程度だがカバン部分にガードポイントがある。しゃがみDは下段のスライディングを出し、ヒット時はダウンを奪う。判定はさほど強くないが、硬直が短くキャンセル可能なので使いやすい。ジャンプDは横方向に強く攻撃判定が大きいので、めくりを狙った跳び込みや、空対空などに使える万能技。

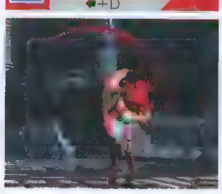
スウェアリング・スマッシュ
近距離で←or N or→+CD同時押し



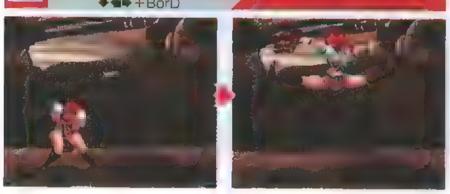
特殊 ラウンド・ヒールキック
→+D



特殊 スナッピング・スタンプキック
←+D



必殺 チアリーダー・キック
↓←→+B or D



必殺 ハーティ・ブランディッシュ～タイプA
↓↖←+A



必殺 ハーティ・ブランディッシュ～タイプB
↓↖←+B



■通常技

技名	ガード	ヒット数	補正	攻撃力1	攻撃力2	弾き値	ゲージ	キャンセル
近立ちA	立屈	1	有り	3/4	1/2	4	0/2	連特必超W
遠立ちA	立屈	1	有り	4/5	1/2	4	0/2	※1
垂ジャA	立	1	有り	4/5	1/2	5	0/2	
前ジャA	立	1	有り	4/5	1/2	5	0/2	
後ジャA	立	1	有り	4/5	1/2	5	0/2	
しゃがみA	立屈	1	有り	2/3	1/2	4	0/2	連特必超W
近立ちB	屈	1	有り	3/4	1/2	4	0/2	※2
遠立ちB	立屈	1	有り	4/5	1/2	4	0/2	
垂ジャB	立	1	有り	4/5	1/2	5	0/2	
前ジャB	立	1	有り	4/5	1/2	5	0/2	
後ジャB	立	1	有り	4/5	1/2	5	0/2	
しゃがみB	屈	1	有り	2/3	1/2	4	0/2	※1

技名	ガード	ヒット数	補正	攻撃力1	攻撃力2	弾き値	ゲージ	キャンセル
近立ちC	立屈	1	有り	8/10	3/4	12	1/2	特必超W
遠立ちC	立屈	1	有り	11/12	3/4	14	1/2	特必超W
垂ジャC	立	1	有り	9/10	3/4	15	1/2	
前ジャC	立	1	有り	9/10	3/4	16	1/2	
後ジャC	立	1	有り	9/10	3/4	15	1/2	
しゃがみC	立屈	1	有り	8/9	3/4	8	1/2	※3
近立ちD	立屈	1	有り	10/12	3/4	12	1/2	特必超W
遠立ちD	立屈	1	有り	14/16	3/4	14	1/2	特必超W
垂ジャD	立	1	有り	12/14	3/4	15	1/2	
前ジャD	立	1	有り	12/14	3/4	16	1/2	
後ジャD	立	1	有り	12 14	3/4	15	1/2	
しゃがみD	屈	1	有り	8/9	3/4	8	1/2	特必超W

■通常投げ

技名	ガード	ヒット数	補正	攻撃力1	攻撃力2
スウェアリング・スマッシュ	地投	3	無し	6	2

■特殊技

技名	ガード	ヒット数	補正	攻撃力1	攻撃力2	ケズり値	弾き値	ゲージ	キャンセル
ラウンド・ヒールキック	立	1	有り	16/20	6/10	0	20	1/8	
ラウンド・ヒールキック(キャンセル版)	立屈	1	有り	8/9	2/3	0	4	1/2	※4
スナッピング・スタンプキック	立	1	有り	14 21	5.8	0	20	1 8	
スナッピング・スタンプキック(キャンセル版)	立屈	1	有り	6/7	2/3	0	8	2/2	※5

■必殺技

技名	ガード	ヒット数	補正	攻撃力1	攻撃力2	ケズり値	弾き値	ゲージ	消費	キャンセル
ハーティ・ブランディッシュ～タイプA	立	1	有り	8/12	3/4	2	10	3/4		※6
→(キャンセル版)	立屈	1	有り	13/15	3/4	2	12	2/3		
→(派生版)	立屈	1	有り	5/10	1/3	1	6	1/2		
ハーティ・ブランディッシュ～タイプB	屈	1	有り	10/14	3/4	2	8	3/4		※6
→(キャンセル版)	立屈	1	有り	5 10	2 3	1	4	2/4		
→(派生版)	立屈	1	有り	10/16	4/5	3	20	1/20		
ハーティ・ブランディッシュ～タイプC(ため1段階目)	立屈	1	有り	6/8	2/3	1	8	0/3		※6、7
→(ため2段階目)	立屈	1	有り	8/10	2/3	2	8	0/0		
→(ため3段階目)	立屈	1	有り	10 12	3 4	2	8	0/0		
→(派生版)	立屈	1	有り	8/10	2/3	3	10	0/0		
ハーティ・ブランディッシュ～タイプD(ため1段階目)	立屈	2	有り	4/6	1/2	1	4	0/3		※6、7
→(ため2段階目)	立屈	2	有り	6/9	2/3	1	4	1/3		
→(ため3段階目)	立屈	2	有り	8/10	3/4	1	4	1/3		
→(C、D・当て身、ため解除)	−	1	有り	−/−	−/−	−	−	2/−		
→(当て身成立)	−	1	有り	9/11	3/6	3	8	4/6		超
ハーティ・ブランディッシュ～タイプF	立屈	1	有り	10/18	3/4	3	18	3/4		
ヒップ・バズーカ(A)	立	1	有り	12/15	4/5	2	8	2/4		
ヒップ・バズーカ(C)	立	1	有り	16/18	4/6	2	9	2/4		
リズミック・バウンド	−	−	−	−/−	−/−	−	−	2/−		
リズミック・キック	立	1	有り	12/24	4/8	2	8	2/4		超
キューティー・レインボー(B・地上)	屈	1	有り	6/8	3/4	2	10	3/4		
→(空中)	立屈	2	有り	7/9	2/3	2	6	1/1		超
キューティー・レインボー(D・地上)	屈	1	有り	5/9	2 3	2	10	2/4		
→(空中)	立屈	5	無し	4/8	1/3	2	10	2/1		超
ハッピー・プレッサー	地投	1	有り	21/−	10		−	4 4		
ヴォールティング・オーバー	地投	−	−	−/−	−/−	−	−	1/−		
→(投げ成立)	−	1	有り	4/−	2/−	−	−	1/1		超
チアリーダー・キック(B)	立屈	1	有り	8/14	2/3	2	8	2/4		超
チアリーダー・キック(D)	立屈	1	有り	11/20	4/7	2	12	3/4		超

■超必殺技

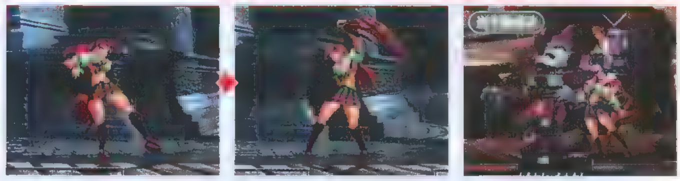
技名	ガード	ヒット数	補正	攻撃力1	攻撃力2	ケズり値	弾き値	消費	キャンセル
スプラッシュ・エアダンス(地上)	立屈	5	有り	5 5	2/2	3	10	1	
→(フィニッシュ)	立屈	1	有り	17/28	6/10	3	10		
スプラッシュ・エアダンス(空中)	立屈	1	有り	4/5	1/2	3	10	1	
→(フィニッシュ)	立屈	1	有り	15/28	5/10	3	10		
ジェラシー・ボンバー(投げ)	地投	1	有り	44/	15/	−	−	3	
→(弾)	ガ不	1	有り	0/0	0/0	3	30		

●備考
※1：連特必超W。遠距離立ちBでもキャンセル可
※2：連特必超W。しゃがみAでもキャンセル可
※3：特必超W。しゃがみDでもキャンセル可
※4：スナッピング・スタンプキックでのみキャンセル可
※5：ラウンド・ヒールキックでのみキャンセル可
※6：ハーティ・ブランディッシュは以下の順でキャンセル可。タイプA→F、タイプB→A、タイプC→B、タイプD→C
※7：ハーティ・ブランディッシュ当て身成立時はヴォールディング・オーバー以外の必殺技、超必殺技でキャンセル可

必殺 **ハーティ・ブランディッシュ～タイプC**
↓↙←+C



必殺 **ハーティ・ブランディッシュ～タイプD**
↓↙←+D



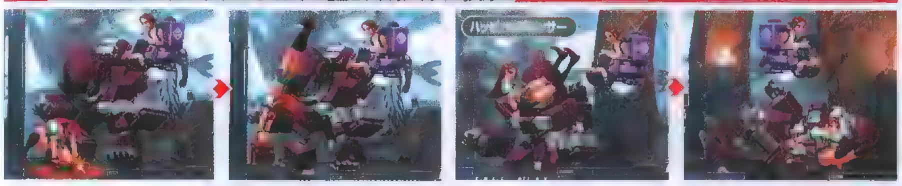
必殺 **ハーティ・ブランディッシュ～タイプF**
ハーティ・ブランディッシュ～タイプA中に↓↘→+A



必殺 **ヒップ・バズーカ／リズミック・バウンド／リズミック・キック**
↓↘→+AorC／ヒップ・バズーカヒット後に攻撃ボタン／リズミック・バウンド中に攻撃ボタン



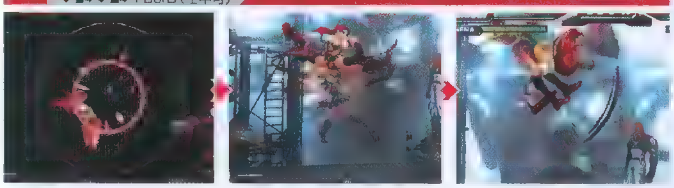
必殺 **キューティー・レインボー／ハッピー・プレッサー**
→↓↘+BorD／キューティー・レインボー地上ヒット時にボタン再入力



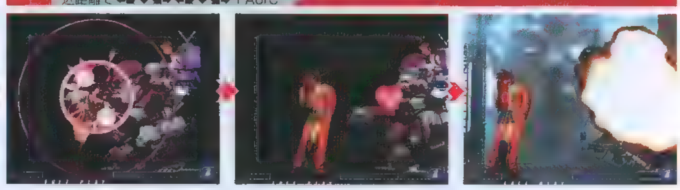
必殺 **ヴォールティング・オーバー**
近距離で→↘↓↙←→+AorC



超必 **スプラッシュ・エアダンス**
↓↘→↓↘→+BorD（空中可）



超必 **ジェラシー・ボンバー**
近距離で←↙↓↘→←↙↓↘→+AorC



●通常投げ・通常技

通常投げは受け身が可能。→+D、←+Dはともに中段で、リーチは短くキャンセルはできないが、ヒット時にダウンを奪う。キャンセルで出した場合はどちらも中段ではなくなるが、→+Dは弱攻撃からつながるほど発生が早くなり、さらに←+Dでキャンセル可能。ダブルアサルトはしゃがみB→しゃがみAから連続ヒット。

●チアリーダー・キック

スピードの速い突進技で、弱、強ともにヒット時は受け身不能のダウンを奪う。弱は発生が早く、弱攻撃から連続技に。強は発生は遅いが、ガードされても有利となる。スーパーキャンセルに対応している連続技の要だ。

●ハーティ・ブランディッシュ～タイプA

中段の性質を持ち、ヒット時はダウンを奪う。キャンセル版は中段ではなくなる。通常版は起き攻めや立ち回りで、キャンセル版は強攻撃からの連続技に使おう。なお、キャンセル版と派生版は特殊空中ヒット判定が発生する。ハーティ・ブランディッシュ～タイプFに派生可能。

●ハーティ・ブランディッシュ～タイプB

こちらはリーチの長い下段技で、やはりキャンセル版は下段ではなくなる。通常版は立ち回りや起き攻め、キャンセル版は連続技に使用する。また、タイプA同様、特殊空中ヒット判定を持ち、タイプBからはタイプA～タイプFと移行できる。

●ハーティ・ブランディッシュ～タイプC

カバンを前に構えた後に攻撃する。ボタン押しっぱなしでため状態となり、ため時間によって、威力が3段階まで上昇。ボタンを離した時点でカバンを前に構える。また、ため中にDで動作自体を解除。カバンを前に構えている間は、上・中段攻撃を当て身でき、成功時は裏に回って攻撃する。この後、ヴォールティング・オーバー以外の必殺技と超必殺技でキャンセルが可能。ジェラシー・ボンバーやタイプBが連続技になる。当て身をせずにカバンを構えた後に出す攻撃は、相手をキサラ側に引き寄せる効果を持ち、タイプBに派生可能。

●ハーティ・ブランディッシュ～タイプD

基本的な性能はタイプCとほぼ同じ。違うのは、カバン構え中は下段攻撃を当て身できる点。また、こちらは解除の入力がCとなる。打撃部分はタイプC～タイプB～と移行可能。また、タイプDからすぐにタイプCへ移行すると、タイプDの打撃が出る前にタイプCの攻撃が出る。

●ハーティ・ブランディッシュ～タイプF

タイプAからの追加技。中段ではないが、特殊空中ヒット判定を持つので、追撃として優秀な性能を持つ。

●ヒップ・バズーカ/リズミック・バウンド/リズミック・キック

鋭い軌道で跳び込む判定の強い中段攻撃。弱と強で飛距離、ヒット時の効果が違い、弱は画面の3分の1進み、ヒット時はのけぞり。強は画面の3分の2ほど進み、ヒット時は受け身不能のダウンを奪う。当たった瞬間にボタンを押すとリズミック・バウンドに移行可能。リズミック・バウンドは押したボタンで跳ねる軌道が選択でき、Aは前に小さく、Bは後ろに小さく、Cは前に大きく、Dは後ろに大きく跳ねる。ここでボタンを押すと、中段のリズミック・キックに派生。リズミック・キックはヒット時にスーパーキャンセル可能。また、相手を硬直させる時間が長いので、低い位置で当てれば大幅に有利となる。

●キューティー・レインボー/ハッピー・プレッサー

斜め前に上昇する対空技。初段は発生の早い下段技で、姿勢が低く出始めから上半身無敵と同様の効果を持つ。早出しの対空として使うといい。空中部分はスーパーキャンセル可能。派生技のハッピー・プレッサーは地上部分ヒット時のみ派生可能。連打すれば出るので、キューティー・レインボーをボタン連打で入力しよう。

●ヴォールティング・オーバー

相手を跳び越して背後に回るコマンド投げ。弱は発生が早いものの、決めた後の状況は不利で、追撃として決まるのはスーパーキャンセルスプラッシュ・エアダンスのみ。強は前進してから投げる分発生が遅いものの、ヒット後の状況は有利で、しゃがみBやキューティー・レインボーで追撃可能だ。ガードを崩すのに最適。

●スプラッシュ・エアダンス

地上版は出始めに無敵時間があり、弱は下半身、強は上半身のみ発生後まで無敵。弱はほぼ真上、強は斜め上に上昇し、最後の部分ヒット時は受け身不能のダウンを奪う。空中版はスーパーキャンセルからの連続技に。

●ジェラシー・ボンバー

『GANGAN行進曲』の草薙条が出現し、キサラとキスをすることでハートが爆発する技。パワーゲージを3本消費。弱は投げ成立までが早く、投げ間合いは1.5キャラ分。強は投げ成立が弱より遅いが、2キャラ分の投げ間合い。なお、投げ失敗時のハートはガード不能だがダメージ0。



CYBER WOO

サイバー・ウー

発生が遅くスキの大きい通常技ばかりを持つが、発生と同時にガード状態となるコマンド投げのロケットバズーカと、空振り時のリスクが低い強フライングパワーボムによる二択は非常に強力。読みの鋭さがそのまま強さとなる!!



けん制にはリーチと判定、発生に優れた遠距離立ちAが最も使いやすい。遠距離立ちCは攻撃動作中にガードポイントを持つのが最大の特徴。リーチは短いものの、ガードさせて有利となる点も嬉しい。しゃがみAは連打およびキャンセル可能なので、連続技用途で使えるが、スキは大きいので注意。しゃがみBは下段の2段技で、1段目をキャンセルしてしゃがみAを出せる。

空中では、下に強くめくりを狙えるジャンプAがメインとなる。空対空では横に強いジャンプDを使っていくといい。

■通常技

技名	ガード	ヒット数	補正	攻撃力1	攻撃力2	弾き値	ゲージ	キャンセル
近立ちA	立屈	1	有り	7/8	3/4	4	0/2	連特必超W
遠立ちA	立屈	1	有り	6/7	2/3	4	0/2	
垂ジャA	立	1	有り	5/6	1/2	5	0/2	
前ジャA	立	1	有り	5/6	1/2	5	0/2	
後ジャA	立	1	有り	5/6	1/2	5	0/2	
しゃがみA	立屈	1	有り	6/7	2/3	4	0/2	連必超W
近立ちB	立屈	2	有り	3/4	1/2	4	0/2	※1
遠立ちB	立屈	2	有り	4/3	1/2	4	0/2	
垂ジャB	立	2	有り	5/6	1/2	5	0/2	
前ジャB	立	2	有り	5/6	1/2	5	0/2	
後ジャB	立	2	有り	5/6	1/2	5	0/2	
しゃがみB	屈	2	有り	3/4	1/2	4	0/2	※2

技名	ガード	ヒット数	補正	攻撃力1	攻撃力2	弾き値	ゲージ	キャンセル
近立ちC	立屈	1	有り	13/14	3/4	14	1/3	特必超W
遠立ちC	立屈	1	有り	14/15	3/4	14	1/3	
垂ジャC	立	1	有り	13/14	3/4	15	1/3	
前ジャC	立	1	有り	13/14	3/4	15	1/3	
後ジャC	立	1	有り	13/14	3/4	15	1/3	
しゃがみC	立屈	1	有り	11/12	3/4	12	1/3	
近立ちD	立屈	1	有り	13/14	3/4	14	1/3	特必超W
遠立ちD	立屈	1	有り	13/14	3/4	14	1/3	
垂ジャD	立	1	有り	13/14	3/4	15	1/3	
前ジャD	立	1	有り	13/14	3/4	15	1/3	
後ジャD	立	1	有り	13/14	3/4	15	1/3	
しゃがみD	立屈	1	有り	11/12	3/4	12	1/3	特必超

■通常投げ

技名	ガード	ヒット数	補正	攻撃力1	攻撃力2
ボディースラム	地投	1	無し	18	6

■特殊技

技名	ガード	ヒット数	補正	攻撃力1	攻撃力2	ケズり値	弾き値	ゲージ	キャンセル
ショルダータックル	立屈	1	有り	16/18	4/5	0	4	1/4	
ショルダータックル(キャンセル版)	立屈	1	有り	9/10	2/3	0	4	1/4	
エア・ブレーキ				/–	–/–	–		0/	
ヘイロージャンプ	立屈	1	有り	11/13	3/4	2	4	1/4	

■必殺技

技名	ガード	ヒット数	補正	攻撃力1	攻撃力2	ケズり値	弾き値	ゲージ	消費	キャンセル
ハンマーパンチ(A)	立屈	1	有り	6/12	2/4	0	8	2/3		超
ハンマーパンチ(C)	立屈	1	有り	8/10	3/4	0	7	2/2		超
フライングトルネード(A)	地投	1	有り	28/–	9/–	–	–	2/4		
フライングトルネード(C)	地投	1	有り	36/–	12/–	–	–	2/4		
フライングパワーボム(B)	空投	1	有り	24/	8			2/4		
フライングパワーボム(D)	空投	1	有り	20/–	6/–	–	–	2/4		
ロケットバズーカ(A)	地投	1	有り	16/–	5/–	–	–	2/4		
ロケットバズーカ(C)	地投	1	有り	18/–	6/–	–	–	2/4		
ローラーダッシュ				/	/	–	–	2/–		
派生・ショルダータックル	立屈	1	有り	11/13	3/4	2	4	1/4		
派生・緊急停止	–	–	–	–/–	–/–	–	–	0/–		

■超必殺技

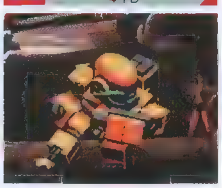
技名	ガード	ヒット数	補正	攻撃力1	攻撃力2	ケズり値	弾き値	消費	キャンセル
ミサイルアタック	立屈	1	有り	0/0	0/0	0	0	1	
→(成立後)	–	15	有り	4/–	0/–	–	–		
→(フィニッシュ)	–	1	有り	18/–	36/–	–	–		
スプリットアタック(上半身上方攻撃)	立屈	1	有り	9/10	2/3	2	8	3	
→(上半身下方攻撃)	立屈	1	有り	7/8	2/3	2	8		
→(下半身上方攻撃)	立屈	1	有り	8/10	3/4	3	10		
→(下半身下方攻撃)	屈	1	有り	8/10	1/1	2	10		
ガトリングレーザー	立屈	1	有り	7/8	1/1	1	5	2	
→(成立後)	ガ不	10	有り	6/7	1/1	1	4		

●備考
※1:1段目のみ特必超W　※2:1段目→特必超W。しゃがみAでもキャンセル可/2段目→必

ボディースラム
近距離で←or→+CD同時押し



特殊 ショルダータックル
→+D



特殊 エア・ブレーキ
空中でABC同時押し



特殊 ヘイロージャンプ
エア・ブレーキ中にC



必殺 ハンマーパンチ
↓↘→+AorC



必殺 ローラーダッシュ/派生・ショルダータックル/派生・緊急停止
↓↘→+BorD/ローラーダッシュ中に→+B/ローラーダッシュ中にD



必殺 フライングトルネード
接近してレバー1回転+AorC



必殺 ロケットバズーカ
接近して→↘↓↙←→+AorC



必殺 フライングパワーボム
→↓↘+BorD



超必 ミサイルアタック
↓↘→↓↘→+AorC



超必 スプリットアタック
↓↙←↓↙←+BorD



超必 ガトリングレーザー
↓↙←↓↙←+攻撃ボタン



●通常投げ・特殊技

通常投げは受け身を取られないものの、ほかにも強力な投げを持つため使いどころはほとんど無い。→+Dは発生の早いタックルで、ヒット時ダウンを奪い、ガードされても状況は五分。近距離立ちDから連続技に。ジャンプ中ABC同時押しは垂直に跳び上がる移動技で、ジャンプの軌道を変更できるため、対空技のタイミングを惑わせられる。さらに技中にCで急降下攻撃に派生できる。先端を当てるように出せば反撃を受けにくいので、奇襲や対空技を回避した際の反撃に使っていこう。

●ハンマーパンチ

地面を両手でたたき、地震を起こす。腕を振り下ろす部分はスーパーキャンセル可能な打撃技で、その後に地震が発生。地震はリーチ無限の下段技で、地上の相手にのみ効果を及ぼす。発生は遅いものの、出てしまえばスキは小さく、地震をガードさせれば有利。無限のリーチを活かし、相手の飛び道具に対して相打ち狙いで使うのも悪くない。なお、強のみダウン追い打ちになる。受け身の取れないミサイルアタック、ダブルアサルト後に出せば確実にヒットするので、忘れずに使っていこう。

●ローラーダッシュ/派生・ショルダータックル/派生・緊急停止

ガード状態で相手に向かってダッシュする移動技で、相手に接触すると自動的に停止。派生・ショルダータックルは、ローラーダッシュから→+Dの出始めにガードポイントが付いた技に派生する。ガードさせて五分というのは変わらないので、けん制として気軽に出していける。派生・緊急停止はその名の通りその場で停止する。全体の動作が短いので、すぐさまコマンド投げを狙うのが有効。

●フライングトルネード

相手をつかんで上空に跳び上がり、画面端へと投げ捨てる投げ技。つかむまでの時間は通常投げと同じで、弱は間合いが非常に広く、強はロケットバズーカと同程度の間合いではあるが威力に優れる。投げ後に受け身を取られないが、間合いが大きく離れてしまうので、強ローラーダッシュで接近してから起き攻めしよう。

●ロケットバズーカ

相手をつかみ、画面端に向かって発射する投げ技。壁から跳ね返ってきた相手にはやられ判定があるため、さまざまな技で追撃できる。つかむまでが遅い代わりに、移動開始直後から全身にガードポイントを持つため、投げ無敵の無い技による暴れには一方的に勝てる。攻めに対する切り返しとしても有効で、自分の起き上がりに使うのはもちろん、相手の跳び込みに対しても、引き付けて出せばジャンプ攻撃をガードしつつ着地した相手をつかめるなど、攻守にわたって活躍が見込める主力技だ。ただし、画面端に追い詰めた状況で決めても追撃できない。画面端では、威力に優れた強フライングトルネードに切り替えたい。

●フライングパワーボム

空中に跳び上がり、相手をつかんでパワーボムを決める対空投げ。弱は移動距離が短い分威力が高いので、ロケットバズーカからの追撃に、強は移動距離が非常に長く、空振りしても反撃を受けにくい点を活かし、各種投げをジャンプで逃げる相手に対して先読みで狙うのがメイン。

●ミサイルアタック

タックルで突進し、ヒットすると無数のミサイルで追撃する超必殺技。発生と同時に無敵が切れるため、相手の攻めを切り返す目的には使えない。発生の早さを活かし、ロケットバズーカ後の追撃や、弱攻撃からの連続技に組み込んでいこう。ヒット後受け身を取られず大幅に先に動けるため、強ハンマーパンチで追撃できる。技の演出が長いため、時間も稼げるお得な技だ。

●スプリットアタック

上半身と下半身を分離させる特殊な超必殺技。パワーゲージを3本消費で、約5秒間の効果時間中は完全無敵（ケズりダメージは受ける）。分離後はレバーで上半身のみを動かすことができ、下半身はそれに追従する。攻撃は、

A：上半身がジャンプBのような攻撃を繰り出す。
B：下半身が下段の足払いを繰り出す。
C：上半身がジャンプAのような攻撃を繰り出す。
D：下半身から青い飛び道具を放つ。

となっている。分離中の攻撃はケズれることを利用して、Dでけん制しつつ、Cを当てていくといいだろう。

●ガトリングレーザー

砲台に変形し、10発におよぶ弾を連射する超必殺技で、A～Dの順に銃弾で狙う距離が遠くなる。パワーゲージを2本消費する代わりに、銃弾部分はガード不能。受け身の取れないフライングトルネード、ミサイルアタック、ダブルアサルト後に少し待ってからD、フライングパワーボム後にBで出せば銃弾部分が重なるため、回避は非常に困難。パワーゲージがある際は積極的に狙っていこう。



MARCO ROSSI
マルコ・ロッシ

『メタルスラッグ』シリーズからまさかの参戦を果たしたマルコは、相手の動きを気にせず飛び道具でけん制すれば、いつのまにか体力を奪えるという、ある意味お手軽なキャラ。とどめはコンバットスタイルで。



近距離の立ち技では発生の早いA、下段判定のB、連続技に使いやすいCに注目。近距離立ちCはガードされても大幅に有利なので、強気に使っていける。遠距離技は1段目かキャンセル可能なCが使いやすい。しゃがみ攻撃では発生が早くて必殺技やダブルアサルトでキャンセル可能なBが主力。連打キャンセルも可能なので常に狙おう。しゃがみDは1、2段目ともにキャンセル可能。ジャンプ攻撃では、真下に撃つジャンプCが近距離でまとわりつくときに役立ち、ジャンプDがめくり、空対空性能ともに優秀。

■通常技

技名	ガード	ヒット数	補正	攻撃力1	攻撃力2	弾き値	ゲージ	キャンセル
近立ちA	立屈	1	有り	3/4	1/2	4	0/2	特必超W
遠立ちA	立屈	1	有り	2/3	1/2	4	0/2	
垂ジャA	立	2	有り	4/5	1/2	5	0/2	
前ジャA	立	2	有り	4/5	1/2	5	0/2	
後ジャA	立	2	有り	4/5	1/2	5	0/2	
しゃがみA	立屈	1	有り	2/3	1/2	4	0/2	
近立ちB	屈	1	有り	4/5	1/2	4	0/2	特必超W
遠立ちB	屈	1	有り	3/4	1/2	4	0/2	特必超W
垂ジャB	立	1	有り	4/5	1/2	5	0/2	
前ジャB	立	1	有り	4/5	1/2	5	0/2	
後ジャB	立	1	有り	4/5	1/2	5	0/2	
しゃがみB	屈	1	有り	3/4	1/2	4	0/2	連必超W

技名	ガード	ヒット数	補正	攻撃力1	攻撃力2	弾き値	ゲージ	キャンセル
近立ちC	立屈	1	有り	12/13	3/4	12	1/3	特必超W
遠立ちC	立屈	2	有り	7/8	3/4	14	1/3	※1
垂ジャC	立	2	有り	8/9	3/4	12	1/3	
前ジャC	立	2	有り	8/9	3/4	12	1/3	
後ジャC	立	2	有り	8/9	3/4	12	1/3	
しゃがみC	立屈	2	有り	11/12	3/4	12	1/3	
近立ちD	立屈	1	有り	13/14	3/4	12	1/3	特必超W
遠立ちD	立屈	1	有り	10/11	3/4	14	1/3	
垂ジャD	立	1	有り	14/15	3/4	15	1/3	
前ジャD	立	1	有り	14/15	3/4	15	1/3	
後ジャD	立	1	有り	14/15	3/4	15	1/3	
しゃがみD	屈	2	有り	10/11	3/4	12	1/2	特必超W

■通常投げ

技名	ガード	ヒット数	補正	攻撃力1	攻撃力2
マルクリウス・キック・コンビネーション	地投	2	無し	9	3

■特殊技

技名	ガード	ヒット数	補正	攻撃力1	攻撃力2	ケズり値	弾き値	ゲージ	キャンセル
シークレット・ブロウ	立屈	1	有り	15/16	5/6	0	13	1/4	※2
シークレット・ブロウ(キャンセル版)	立屈	1	有り	10/12	3/4	0	5	1/3	必超W

■必殺技

技名	ガード	ヒット数	補正	攻撃力1	攻撃力2	ケズり値	弾き値	ゲージ	消費	キャンセル
ヘヴィ・マシンガン(A)	立屈	7	有り	3/4	1/2	1	2	0/1		
ヘヴィ・マシンガン(C)	立屈	7	有り	4/5	1/2	1	3	0/1		
アイアン・リザード	屈	1	有り	14/15	4/5	2	10	2/8		
ロケット・パック(地上、空中)	立屈	1	有り	14/16	4/5	2	12	2/6		
ロケット・パック(A・着地)	立屈	1	有り	14/16	4/5	2	12	2/6		※3
ロケット・パック(C・着地)	立屈	1	有り	0/0	0/0	0	0	0/0		※3
ブラック・グレネード	立屈	1	有り	10/11	3/4	2	10	0/8		
ムーブシフト、コンバットシフト、解除	—	—	—	—/—	—/—	—	—	0/—		
コンバットコード:U·K·E、ブレックファースト	—	—	—	—/—	—/—	—	—	0/—		
コンバットコード:S·T·K(A)	立屈	1	有り	10/12	3/3	2	6	1/2		※4
コンバットコード:S·T·K(C)	立屈	2	有り	9/10	3/3	2	10	2/4		※4
メタルスライディング	屈	1	有り	10/12	3/3	2	6	1/2		超
コンバットコード:J·A·E	立屈	1	有り	14/15	5/6	2	6	2/4		
コンバットコード:J·U·W(A)	立屈	1	有り	13/14	3/4	2	6	2/4		超
コンバットコード:J·U·W(C)	立屈	2	有り	12/14	4/4	2	6	2/4		
コンバットコード:D·S·B	立	1	有り	8/9	2/2	2	10	2/4		※5
コンバットコード:D·S·B(A・派生版)	立	1	有り	8/9	2/2	2	10	2/4		
コンバットコード:D·S·B(C・派生版)	立屈、立	2	有り	8/9	2/2	2	10	2/4		
コンバットコード:K·K·F、K·K·B	—	—	—	—/—	—/—	—	—	2/—		

■超必殺技

技名	ガード	ヒット数	補正	攻撃力1	攻撃力2	ケズり値	弾き値	消費	キャンセル
メタスラ・アタック、メタスラ・バックアタック	立屈	6	有り	6/7	2/3	2	6	※6	
メタスラ・キャノン	立屈	1	有り	25/28	10/11	6	16	0	
エナジー・エミッション	立屈	~16	有り	6/7	2/2	2	4	2	
カモン・ヒャクタロウ	立屈	3	有り	18/20	5/7	3	8	1	

●備考
※1：1段目のみ必
※2　メタスラ・アタック、メタスラ・バックアタックでキャンセル可
※3：コンバットシフトでのみキャンセル可能
※4：コンバットコード：J・A・E、J・U・W、D・S・B、K・K・F、S・T・K(A→C、C→A)でキャンセル可能
※5：コンバットコード：K・K・Fでキャンセル可能
※6：メタスラ・アタックが1。メタスラ・バックアタックが2

投げ マルクリウス・キック・コンビネーション
近距離で←orNor→+CD同時押し



特殊 シークレット・ブロウ
↙+C



必殺 ロケット・パック
↓↙←+AorC(空中可)



必殺 ブラック・グレネード
↓↙←+BorD



必殺 ヘヴィ・マシンガン
→←↙↓↘→+AorC



必殺 アイアン・リザード
→←↙↓↘→+BorD



必殺 ムーブシフト／コンバットシフト／コンバットスタイル解除
↓+BD同時押し、BD同時押し／コンバットスタイル中に←←



必殺 コンバットコード:U・K・E
コンバットスタイル中にAC同時押し



必殺 コンバットコード:S・T・K
コンバットスタイル中にAorC



必殺 メタルスライディング
コンバットスタイル中に↙+BorD



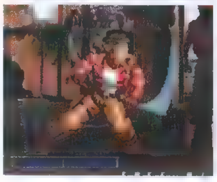
必殺 コンバットコード:J・A・E
コンバットスタイル中に↓↘→+AorC



必殺 コンバットコード:J・U・W
コンバットスタイル中に→↓↘+AorC



必殺 コンバットコード:D・S・B
コンバットスタイル中に↓↙←+AorC



必殺 コンバットコード:K・K・F
コンバットスタイル中に→+BorD



必殺 コンバットコード:K・K・B
コンバットスタイル中に←+BorD



必殺 ブレックファースト
コンバットスタイル中に↓↓+AC同時押し



●コンバットスタイル中に出せる技

コンバットスタイル
- U・K・E
- S・T・K
- メタルスライディング
- J・A・E
- J・U・W
- D・S・B
- K・K・F
- K・K・B
- ブレックファースト



備考……強メタルスライディング、J・U・W、D・S・B、ブレックファースト以外は技後もコンバットスタイルが維持される。ただし、S・T・KやD・S・Bをキャンセルして技を出した場合、コンバットスタイルは解除される。

超必 メタスラ・アタック
←↙↓↘→←↙↓↘→+B



超必 メタスラ・バックアタック
←↙↓↘→←↙↓↘→+D



超必 メタスラ・キャノン
メタスラ・アタックorメタスラ・バックアタック中に↓↘→+BorD



超必 エナジー・エミッション
↓↘→↓↘→+AC同時押し



超必 カモン・ヒャクタロウ
→↘↓↙←→↘↓↙←+AorC



●通常投げ・特殊技
↙+Cは、バックパックからバネ仕掛けのグローブを伸ばす技。カウンターヒット時はワイヤーダメージを誘発し、通常技キャンセルで出せば連続技にも役立つ。

●ロケット・パック
背中にロケットを装着して突進する。ガードされると不利だが、間合いは離れる。空中で出した場合は緩やかな放物線軌道を取って突進し、強の方が遠距離まで届く。攻撃発生は遅いが、空中版は奇襲的な使い方が有効。

●ブラック・グレネード
放物線を描く手りゅう弾を投げる技。攻撃発生が遅くて連続技には使えないが、技後は比較的早く動き出せる。弱と強では強の方が遠距離まで届き、強→弱の順で出すと画面上に手りゅう弾を2発出せるのが特徴。

●ヘヴィ・マシンガン
巨大なマシンガンを構えて銃撃する技。弱と強では攻撃発生と射程距離に差が見られ、弱は連続技に使えるが射程距離が短め、強は攻撃発生が遅いものの射程が長い。ただし強で出しても画面半分くらいまでしか届かない。

●アイアン・リザード
ランチャーから真下にタイヤ付きのロケットを発射、ロケットは地面を高速で疾走する。下段判定で強の方が移動速度が速い。スキが大きいので遠距離戦で使おう。

●ムーブシフト/コンバットシフト/コンバットスタイル解除
ナイフで攻撃するコンバットスタイル(以下:Cスタイル)への移行&解除。ムーブシフトは前転してCスタイルへ。出始めに無敵時間があるコンバットシフトはその場でCスタイルへ。多少やられ判定が小さい。解除はその場でCスタイルを解除するが、多少スキがある。

●コンバットコード:U・K・E
打撃に対する受け動作をする。動作がコンパクトで受け成功時はCスタイル中の行動で硬直をキャンセル可能。

●コンバットコード:S・T・K
ナイフで攻撃する技。弱は横斬り、強はアッパー気味の斬りで、弱強交互に連続で出せるほか、いずれもCスタイル中の打撃or移動行動でキャンセル可能。

●メタルスライディング
下段判定のスライディングを出す技。スキは大きい。

●コンバットコード:J・A・E
突進後に斬る技。強の方が移動距離が長い。ガードされても大幅に有利で、強S・T・Kから連続ヒットする。なお、キャンセルで出した場合は技後に通常状態へ戻る。

●コンバットコード:J・U・W
対空に使える上昇する斬り技。出始めに弱は下半身無敵、強は上半身無敵があり、主に強を対空に使っていく。スーパーキャンセル対応で連続技も狙える。

●コンバットコード:D・S・B
中段判定の斬りを見舞う技。弱の方が攻撃発生が早く、キャンセル版は通常版よりも攻撃発生が早い。

●コンバットコード:K・K・F
前転をする移動技。S・T・KやD・S・Bへキャンセルでき、ムーブシフト同様に相手の背後へ回り込める。

●コンバットコード:K・K・B
後転をして間合いを離す技。K・K・Fとは違ってS・T・Kキャンセルで出すことができないので注意しよう。

●ブレックファースト
上空に食べ物を投げ、それを食べることで回復可能体力を少しだけ回復することができる。スキは大きめ。

●メタスラ・アタック
手を振って戦車を呼び出す技でマルコの後方画面外から出現する。マルコが攻撃を受けると攻撃判定が消滅することと、ガードされるとスキが目立つのが難点。

●メタスラ・バックアタック
相手の後方画面外から戦車を呼び出す技。基本的にメタスラ・アタックと同じだが、出現位置の関係で連続技やダウン追い打ちに使いやすい分、使用頻度が少し高め。

●メタスラ・キャノン
メタスラ・アタックorメタスラ・バックアタックで戦車が画面上にあるときに追加入力で出せる飛び道具。主砲から放物線を描く砲弾を発射する。戦車がヒットし始めた辺りで入力すると、戦車の轢き倒しから連続ヒットさせられる。威力が高いので毎回出していきたい。

●エナジー・エミッション
マルコがゾンビ化して攻撃する技。無敵時間はほとんど無く、強メタルスライディングスーパーキャンセル以外は連続技に使えない。ガード時のスキが大きいため、遠距離戦で相手の動きに合わせる使い方が有効だ。

●カモン・ヒャクタロウ
老兵が画面上を左右にうろうろし、立ち止まった後相手へ向けて気の衝撃波を放つ。いつ攻撃するかは完全にランダムで、衝撃波がヒットした後は追撃が可能だ。



ATHENA
アテナ

体が小さく、リーチが短めのアテナ。その分、小回りの効く通常技がそろっている。必殺技は、使いやすいものから特殊なものまで、多種多様。うまく使いこなし、常に自分のペースで立ち回れ。



遠距離立ちAはリーチが長く、けん制に使いやすい。しゃがみDはダウンを奪えるスライディング。終わり際をガードさせればスキは小さい。近距離では、連打可能な下段のしゃがみBを使おう。ほかにも、キャンセル可能な近距離立ちC、当てた後は有利なしゃがみCが使える。しゃがみCヒット後は、しゃがみDや遠距離立ちCがつながるぞ。

跳び込みはめくりの狙えるジャンプCが有効。対空には遠距離立ちDを使おう。ただし、判定は強くないので、反応が間に合うなら、強ネプチューンキラーを使いたい。

■通常技

技名	ガード	ヒット数	補正	攻撃力1	攻撃力2	弾き値	ゲージ	キャンセル
近立ちA	立屈	1	有り	4/5	1/2	3	0/2	※1
遠立ちA	立屈	1	有り	3/4	1/2	4	0/2	
垂ジャンA	立	1	有り	4/5	1/2	5	0/2	必
前ジャンA	立	1	有り	4/5	1/2	5	0/2	必
後ジャンA	立	1	有り	4/5	1/2	5	0/2	必
しゃがみA	立屈	1	有り	3/4	1/2	3	0/2	連必超W
近立ちB	立屈	1	有り	3/4	1/2	4	0/2	連
遠立ちB	立屈	1	有り	4/5	1/2	5	0/2	特必超W
垂ジャンB	立	1	有り	4/5	1/2	5	0/2	
前ジャンB	立	1	有り	4/5	1/2	5	0/2	
後ジャンB	立	1	有り	4/5	1/2	5	0/2	
しゃがみB	屈	1	有り	2/3	1/2	4	0/2	連特必超W

技名	ガード	ヒット数	補正	攻撃力1	攻撃力2	弾き値	ゲージ	キャンセル
近立ちC	立屈	1	有り	9/10	3/4	12	1/3	必超W
遠立ちC	立屈	1	有り	11/12	3/4	11	1/3	必超W
垂ジャンC	立	1	有り	10/11	3/4	13	1/3	必
前ジャンC	立	1	有り	10/11	3/4	13	1/3	必
後ジャンC	立	1	有り	10/11	3/4	13	1/3	必
しゃがみC	立屈	1	有り	9/10	3/4	12	1/3	特必超
近立ちD	立屈	1	有り	9/10	3/4	12	1/3	特必超W
遠立ちD	立屈	1	有り	10/11	3/4	13	1/3	
垂ジャンD	立	1	有り	12/13	3/4	15	1/3	
前ジャンD	立	1	有り	12/13	3/4	15	1/3	
後ジャンD	立	1	有り	12/13	3/4	15	1/3	
しゃがみD	屈	1	有り	8/9	3/4	12	1/3	

■通常投げ

技名	ガード	ヒット数	補正	攻撃力1	攻撃力2
シルキースルー	地投	1	無し	18	6

■特殊技

技名	ガード	ヒット数	補正	攻撃力1	攻撃力2	ケズり値	弾き値	ゲージ	キャンセル
イカルスの靴	–	–	–	–	–	–	–	0/–	

■必殺技

技名	ガード	ヒット数	補正	攻撃力1	攻撃力2	ケズり値	弾き値	ゲージ	消費	キャンセル
ハマドリュアスバスター（A・地上）	立屈	1	有り	11/12	3/4	1	5	0/4		超
ハマドリュアスバスター（A・空中）	立屈	1	有り	11/12	3/4	1	4	0/5		
ハマドリュアスバスター（C・地上）	立屈	1	有り	12/13	3/4	1	6	0/4		超
ハマドリュアスバスター（C・空中）	立屈	1	有り	10/11	3/4	1	5	0/6		
炎の弓（A・地上）	立屈	1	有り	14/16	4/5	2	7	0/7		超
炎の弓（A・空中）	立屈	1	有り	14/16	4/4	3	7	0/7		
炎の弓（C・地上）	立屈	1	有り	13/15	3/4	3	8	0/6		超
炎の弓（C・空中）	立屈	1	有り	15/17	4/5	3	8	0/7		
炎の弓 地上炎（地上、空中）	立屈	1	有り	7/8	2/3	2	10	2/4		
ネプチューンキラー（B）	立屈	2	有り	8/9	3/4	2	6	2/4		
ネプチューンキラー（D・1段目）	立屈	1	有り	13/14	5/6	2	10	2/5		
→（2段目）	立屈	1	有り	15/16	5/6	3	12	0/6		
モーニングスターアタック	立	1	有り	12/13	4/5	2	12	2/6		
モーニングスタークラッシュ	立	1	有り	14/15	5/6	2	10	2/7		
ライオンズシールド（B）	立屈	1	有り	6/7	2/2	1	6	4/5		
ライオンズシールド（D）	立屈	1	有り	6/7	2/2	2	4	4/5		
プカプカホバリング、解除	–	–	–	–/–	–/–	–	–	0/–		
ユニコーンホーン（A）	立屈	1	有り	8/10	3/4	1	8	2/5		
ユニコーンホーン（C）	立屈	1	有り	8/10	3/4	2	6	2/5		
テュポーンスイング	地投	1	有り	16/–	5/–	–	–	2/4		
ライフフラワー/薬草科体力目コルプス	立屈	1	有り	–/–	–/–	–	–	0/–		
ライフフラワー/薬草科気力目プネウマ	立屈	1	有り	–/–	–/–	–	–	0/–		
ライフフラワー/薬草科爆弾目ピュロボロス	立屈	1	有り	28/30	10/11	9	30	0/0		

■超必殺技

技名	ガード	ヒット数	補正	攻撃力1	攻撃力2	ケズり値	弾き値	消費	キャンセル
ポセイドン・レイジ	立屈	1	無し	0/0	0/0	0	0	1	
→（B・乱舞）	–	7	有り	3/–	1/–	–	–		
→（D・乱舞①）	–	7	有り	3/–	1/–	–	–		
→（D・乱舞②）	–	6	有り	0/–	0/–	–	–		
→（フィニッシュ）	–	1	無し	13/–	4/–	–	–		
ヘブンズ・ゲイト（本体）	立屈	2	有り	10/12	3/4	3	10	2	
→（弾）	立屈	4~	有り	4/5	1/2	1	4		
炎の杖	立屈	1	有り	6/8	2/3	1	3	1	
フライングファイヤー	立屈	1	有り	22/24	7/8	2	8	0	
風の杖、フライングハリケーン	立屈	1	有り	6/8	2/3	1	8	※2	
ファイヤーストーム、ストームファイヤー	立屈	1	有り	7/8	2/3	1	4	1	
ペガサス☆ファンタジー（1~3段目）	立屈	3	有り	7/8	0/0	4	7	3	
→（フィニッシュ）	立屈	1	有り	36/40	12/14	6	8		

●備考
※1：連必超W。遠距離立ちBでもキャンセル可　※2：風の杖が1、フライングハリケーンが0

シルキースルー
近距離で←orNor→+CD同時押し



特殊 イカルスの靴
↓↓+D



必殺 ハマドリュアスバスター（炎の弓）
↓↘→+AorC（空中可）



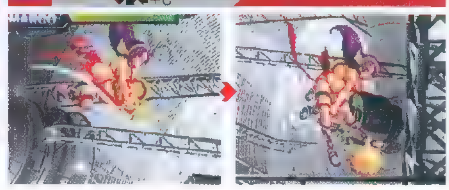
必殺 ネプチューンキラー
→↓↘+BorD



必殺 モーニングスターアタック
↓↙←+A

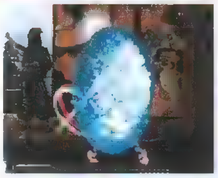


必殺 モーニングスタークラッシュ
↓↙←+C



（このキャラクターは、AWカードを使用、もしくはタイムリリースで使用可能となるキャラクターです）

必殺 **ライオンズシールド**
→↘↓↙←+BorD



必殺 **ブカブカホバリング／ホバリング解除**
空中でBD同時押し／ブカブカホバリング中にD



必殺 **ユニコーンホーン**
ブカブカホバリング中にAorC



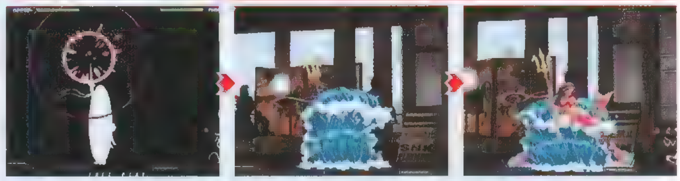
必殺 **テュポーンスイング**
ブカブカホバリング中にB



必殺 **ライフフラワー・薬草科体力目コルプス／薬草科気力目プネウマ／薬草科爆弾目ピュロボロス**
↓↓+AC同時押し／↓↓+BD同時押し／↓↓+BC同時押し



超必 **ポセイドン・レイジ**
↓↘←↙↓↘→+BorD



超必 **ヘブンズ・ゲイト**
→←↙↓↘→+AorC



超必 **炎の杖／フライングファイヤー／ファイヤーストーム**
↓↘→↓↘→+A／炎出現中に↓↘→↓↘→+A／炎出現中に↓↘→↓↘→+C



超必 **風の杖／フライングハリケーン／ストームファイヤー**
↓↘→↓↘→+C／竜巻出現中に↓↘→↓↘→+C／竜巻出現中に↓↘→↓↘→+A



超必 **ペガサス☆ファンタジー**
↓↘→↘↓↙←+BorD



●通常投げ・特殊技

↓↓+Dは特殊なジャンプをする技。通常のジャンプとは違い、ブカブカホバリングのみ出せる。

●ハマドリュアスバスター（炎の弓）

弱は近くに、強は遠くに放物線を描きながら矢を飛ばす。発生は遅いが、硬直は少ない。スーパーキャンセル可能なので、この技を盾に炎の杖や風の杖を出すといい。空中版は一定距離矢が飛んだ後に落ちる。強ならば、約1画面分飛ぶぞ。地上、空中共にボタン押しっぱなしにすると、炎の弓に変化。飛距離が伸び、空中の強はほとんど真横に飛ぶ。地面に着弾すると、攻撃判定のある炎が発生。3ヒットし、ガードゲージのケズりが大きいぞ。

●ネプチューンキラー

人魚の格好になり、跳び上がる技。弱は発生が早く、しゃがみBから連続ヒットする。強は発生は遅いが、威力が高い。上半身無敵なので、対空技として使おう。

●モーニングスターアタック

小さく跳び上がり、モーニングスターを振り下ろす中段技。ヒット時はダウンを奪え、ガードされても五分。密着から出せばめくりを狙えるので、ガード崩しに最適。

●モーニングスタークラッシュ

モーニングスターアタックと似た技で、こちらは大きく跳び上がる。中段でガードされても五分。少し離れた間合いから出せば、表裏でガード方向を惑わせられるぞ。

●ライオンズシールド

弱は短時間、強は長時間バリアを張る。バリアを張っている間は飛び道具を跳ね返せる。また、攻撃判定はあるが極端に小さく、相手がめり込んでないと当たらない。狙って当てるのは難しく、当たっても相打ちが多い。

●ブカブカホバリング/ホバリング解除

空中に停滞する技。この後AorCでユニコーンホーン、Bでテュポーンスイングに派生する。Dのホバリング解除はそのまま真下に落ちるが、着地まで無防備だ。

●ユニコーンホーン

ブカブカホバリングからの派生で、剣を突き出し突進する。弱は角度が急で、強はゆるやか。ヒット時はダウンを奪える。ガードされても有利なので強気に使おう。

●テュポーンスイング

こちらもブカブカホバリングからの派生技で、空中から急降下して相手をつかむ投げ技。ユニコーンホーンをガードしようとする相手に有効だ。ただし、地上の相手しか投げられないので注意しよう。

●ライフフラワー・薬草科体力目コルプス／薬草科気力目プネウマ／薬草科爆弾目ピュロボロス

地面に植えた植物から出るハートを取ると、さまざまな効果が発動（ハートは相手も取れる）。技全体の硬直は大きいので、炎の杖か風の杖を盾にして使うといい。

コルプスは、体力回復。回復可能体力のみ回復するので、回復可能体力が無い場合は取っても何も効果が無い。プネウマは、パワーゲージを増やす技。自分で取ると約0.8本増えるぞ。ピュロボロスは、爆発して攻撃する。ガード不能攻撃で、ヒット時はさらに追撃可能だ。

●ポセイドン・レイジ

人魚になり、波に乗って突進する超必殺技。パワーゲージを1本消費する。強はヒット数が増えるが、威力は弱と同じ。無敵が無く、発生が遅いので使いにくい。

●ヘブンズ・ゲイト

ライオンに跨り、ライオンの口から炎を出して攻撃する。弱は弾速が遅く、発生が早い。強はその逆で、弱よりケズりダメージが大きい。連続技には弱を使い、とどめのケズりに強を使おう。パワーゲージ1本消費だ。

●炎の杖/フライングファイヤー/ファイヤーストーム

パワーゲージを1本消費して、目の前に火の玉のオプション付ける。火の玉には攻撃判定があり、一定時間たつか、派生技を出さない限り消えない。フライングファイヤーは火の玉を飛ばす技。単発だが、威力が高い。ファイヤーストームは、パワーゲージをさらに1本消費して竜巻を出す技。ヒットすると相手が浮き、追撃可能だ。

●風の杖/フライングハリケーン/ストームファイヤー

炎の杖同様、パワーゲージを1本消費して、オプションを付ける。こちらは竜巻で、攻撃をくらうとオプションは消えてしまう。派生技のフライングハリケーンは、竜巻を飛ばす技。ヒット時は大きく浮くが、追撃不可能。竜巻は飛び道具を打ち消しつつ飛び、画面外に消えるまで攻撃判定があるので、ランで追いかければ体力とガードゲージをケズれる。ストームファイヤーは、ファイヤーストームとほぼ同じ性能で、竜巻が少しだけ前進する。

●ペガサス☆ファンタジー

パワーゲージを3本消費する超必殺技で、ペガサスに乗って突進する。無敵時間が長く発生が早いが、初段のリーチは短い。そのため、通常技から連続ヒットしない。



MARS PEOPLE

マーズピープル

高いジャンプとそこから繰り出せるジャンプ攻撃、マーズショットを使った遠距離戦による時間稼ぎはお手のもの。相棒の体力回復役として働き、連続技に組み込みやすいダブルアサルトで相手の回復可能体力を奪うのだ。



ジャンプの軌道が非常に高く、ジャンプ攻撃自体も強いマーズピープルの主戦場は空中。対地、対空ともに、横〜下にかけて強いジャンプCが活躍する。地上の相手に対しては、下に強いジャンプDを使ってもいい。なお、ジャンプBも下方向に強く、ジャンプ直後に出すことで中段となる。

逆に地上技は貧弱。近距離戦では連打の効くしゃがみAからダブルアサルトにつなぐ連続技を狙う程度。離れた間合いでは、リーチが長く跳び込み防止となる遠距離立ちDを、跳び込みに織り交ぜて使うといい。

■通常技

技名	ガード	ヒット数	補正	攻撃力1	攻撃力2	弾き値	ゲージ	キャンセル
近立ちA	立屈	1	有り	3/4	1/2	4	0/2	連特必超W
遠立ちA	立屈	1	有り	3/4	1/2	4	0/2	
垂ジャA	立	1	有り	4/5	1/2	5	0/2	
前ジャA	立	1	有り	4/5	1/2	5	0/2	
後ジャA	立	1	有り	4/5	1/2	5	0/2	
しゃがみA	立屈	1	有り	3/4	1/2	3	0/2	※1
近立ちB	立屈	1	有り	2/3	1/2	3	0/2	連特必超W
遠立ちB	立屈	1	有り	3/4	1/2	4	0/2	連特必超W
垂ジャB	立	1	有り	4/5	1/2	5	0/2	
前ジャB	立	1	有り	4/5	1/2	5	0/2	
後ジャB	立	1	有り	4/5	1/2	5	0/2	
しゃがみB	屈	1	有り	2/3	1/2	3	0/2	

技名	ガード	ヒット数	補正	攻撃力1	攻撃力2	弾き値	ゲージ	キャンセル
近立ちC	立屈	2	有り	8/10	3/4	12	1/3	特必
遠立ちC	立屈	1	有り	13/14	4/5	14	1/4	
垂ジャC	立	1	有り	11/12	3/4	15	1/3	
前ジャC	立	1	有り	11/12	3/4	15	1/3	
後ジャC	立	1	有り	11/12	3/4	15	1/3	
しゃがみC	立屈	2	有り	8/9	2/3	12	1/2	※2
近立ちD	立屈	1	有り	10/11	3/4	12	1/3	特必超W
遠立ちD	立屈	1	有り	12/13	3/4	13	1/4	
垂ジャD	立	1	有り	10/11	2/3	15	1/3	
前ジャD	立	1	有り	10/11	2/3	15	1/3	
後ジャD	立	1	有り	10/11	2/3	15	1/3	
しゃがみD	屈	1	有り	12/13	4/5	12	1/5	

■通常投げ

技名	ガード	ヒット数	補正	攻撃力1	攻撃力2
ミリオンレッグラリアート	地投	6	無し	3	1

■特殊技

技名	ガード	ヒット数	補正	攻撃力1	攻撃力2	ケズり値	弾き値	ゲージ	キャンセル
マーズスナップ	立屈	1	有り	8/10	3/4	0	12	1/3	

■必殺技

技名	ガード	ヒット数	補正	攻撃力1	攻撃力2	ケズり値	弾き値	ゲージ	消費	キャンセル
マーズショット(A)	立屈	1	有り	8/10	2/2	1	4	0/4		
マーズショット(C)	立屈	1	有り	8/9	2/2	1	5	0/4		
AREA801(B)	立	1	有り	12/14	2/2	3	10	2/4		
AREA801(D・1段目)	立屈	1	有り	10/12	2/2	2	9	2/4		
→(2段目)	立	1	有り	10/12	2/2	2	9	0/4		
プラズマ・スピン(B・1、2段目)	立屈	1	有り	10/12	3/3	1	4	1/4		
→(3段目以降)	立屈	1〜	有り	4/5	2/2	2	8	0/4		
プラズマ・スピン(D・1、2段目)	立屈	2	有り	4/5	2/2	2	8	2/4		※3
→(3段目以降)	立屈	1〜	有り	4/5	2/2	2	8	0/4		
プラズマ・アブダクション(A)	地投	−	有り	−/−	−/−	−		3/		
→(投げ成立)	−	1	有り	18/−	6/−	−	−	3/6		
プラズマ・アブダクション(C)	地投		有り	−/−	−/−	−	−	2/−		
→(投げ成立)	−	1	有り	20/−	7/−	−	−	2/5		
ロズウェル・パニッシュ(A)	立屈	1	有り	18/20	6/6	1	4	3/4		
ロズウェル・パニッシュ(C)	立屈	1	有り	20/22	7/7	1	8	1/2		

■超必殺技

技名	ガード	ヒット数	補正	攻撃力1	攻撃力2	ケズり値	弾き値	消費	キャンセル
ノット・インディペンデンスデイ	立	3	有り	12/14	4/6	3	0	1	
ポロネジ・アフター	立屈	1	有り	24/25	10/12	3	0	1	
ツングース・インシデント	立屈	1	無し	36/40	16/18	6	8	3	
MP12	立屈	1〜	有り	4/5	2/3	2	6	1	
フラットウッズ・マーチ	屈	1〜	有り	10/11	4/5	2	6	2	

●備考
※1：連特必超W。しゃがみBでもキャンセル可　※2：1段目→特必超W。2段目→特　※3：1段目のみ超

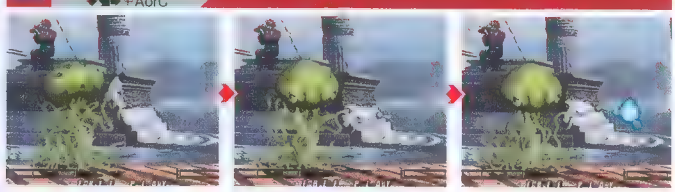
ミリオンレッグラリアート
近距離で←or→+CD同時押し



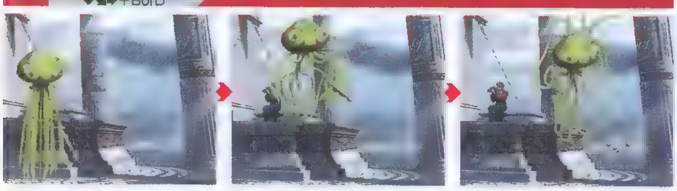
特殊 マーズスナップ
↘+D



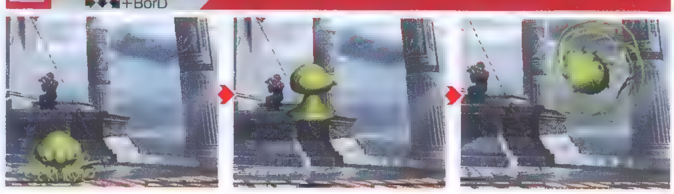
必殺 マーズショット
↓↘→+AorC



必殺 AREA801
↓↙←+BorD

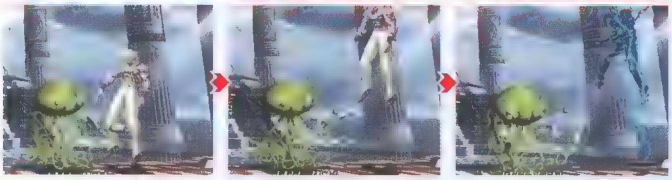


必殺 プラズマ・スピン
→↓↘+BorD



(このキャラクターは、AWカードを使用、もしくはタイムリリースで使用可能となるキャラクターです)

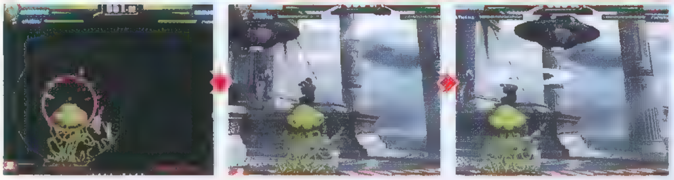
必殺 プラズマ・アブダクション
近距離で→↘↓↙←+AorC



必殺 ロズウェル・バニッシュ
←↓↙+AorC



超必 ノット・インディペンデンスデイ
←↙↓↘→←↙↓↘→+AorC



超必 ボロネジ・アフター
↓↘→↓↘→+BorD



超必 ツングース・インシデント
↓↓+AC同時押し



超必 MP12
→↘↓↙←→↘↓↙←+AorC



超必 フラットウッズ・マーチ
↓↓+BD同時押し



●通常投げ・特殊技

通常投げは触手で相手を連打する技。6ヒット固定で、連打によるダメージアップは無い。↘+Dはリーチに優れた下段で、判定は2回発生するがダウン誘発技なため、ヒットするのは1発のみ。空振り時のスキが大きいので、1段目の発生の早さを活かして連続技に使おう。

●マースショット

手持ちの光線銃から弾を放つ。弱は地面と水平に飛び、弾速が加速していくのが特徴。強はふわふわと上下に揺らぐ軌道でゆっくり飛ぶ。ともに発生までが遅い代わりに射出後のスキが小さい。飛び道具を持つ相手には相殺しやすい弱を、そうでない相手には軌道のおかげでジャンプに引っかかることもある強を多用するといい。

●AREA801

小さく跳び上がって触手による一撃を放つ。弱は軌道が低く移動距離が短い代わりにスキは小さい。強は軌道が高く、2ヒット技となる代わりにスキが大きい。相手の飛び道具を跳び越えつつ攻撃するのが主な使い方。ヒット時に受け身の取れないダウンを誘発するので、ノット・インディペンデンスデイやフラットウッズ・マーチからの攻めを展開するチャンスだ。

●プラズマ・スピン

横回転しながら画面外へと飛び上がり、縦回転しつつ降下する。弱は上昇攻撃の発生が早い代わりに、ヒット時相手にやられ判定が残らないため、降下攻撃が連続ヒットしない。ただし、降下攻撃のスキが小さく、ガードさせて有利となる。強は上昇攻撃の発生が遅い分、ヒット後空中で降下攻撃がつながり、さらに追撃できるのが利点。また、強の上昇攻撃1段目はスーパーキャンセルが可能で、強ボロネジ・アフターがつながる。なお、弱、強どちらも降下攻撃ヒット時は、相手にやられが残った状態でダウンを奪う。逃さずダブルアサルトで追撃を決めること。

●プラズマ・アブダクション

相手を捕らえてプラズマによる一撃を加える投げ技。発生が非常に遅く、間合いも通常投げと同程度なため、使いにくい。これを使うくらいなら通常投げを狙おう。

●ロズウェル・バニッシュ

爆発とともに姿を消し、弱はその場、強は若干前方に移動した位置に出現する。爆発が終了し、姿を消した瞬間は無敵だが、その性質は純粋な打撃技で、判定も特別強くはない。したがって、ボロネジ・アフターヒット後にダブルアサルトを出せない場合に追撃として使う程度。

●ノット・インディペンデンスデイ

弱は自分の後ろから相手方向に、強は相手側の画面端からこちらに向かってUFOを移動させ、垂直落下するドーナツ型レーザーを3発発射させる。レーザーは中段で特殊空中ヒット判定を持ち、ヒット時にやられ判定の残るダウンを誘発する。これらの性質を利用すれば、強力な攻めが可能だ。相手の至近距離で弱で出した後、すぐにしゃがみA→↘+Dをガードさせよう。レーザーのガード硬直中に↘+Dがヒット、相手がダウンする前に2〜3発目のレーザーが決まり、さらに前方大ジャンプCなどで追撃可能だ。ただし、UFOを呼び出すまでのスキが大きく、これら一連の攻めを確実に狙える状況が存在しない。また、レーザーの穴部分は攻撃判定が無いことにも注意。

●ボロネジ・アフター

やまなりの軌道で前方に跳びつつ、着地際にノット・インディペンデンスデイと同じ性質を持つドーナツ型のレーザーを照射。出始めに無敵は存在するが、大きく前方に移動してしまうので意味はほとんど無い。強プラズマ・スピンからの連続技に組み込むか、AREA801と同じく相手の飛び道具に合わせるように使おう。ヒット時はやられ判定の残ったダウンを誘発するので、ロズウェル・バニッシュかダブルアサルトによる追撃を決めるといい。

●ツングース・インシデント

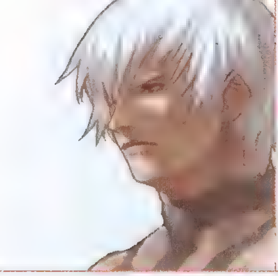
自分の目の前にUFOを落とす。暗転前の時点から無敵が無く、つぶされてもパワーゲージを消費する。発生が早くヒット数による補正を受けないので、強プラズマ・スピンがヒットした後の追撃や、強攻撃からの連続技に。

●MP12

小さなマーズピープルを飛来させて連続攻撃する飛び道具。無敵はほぼ無い上、軌道が特殊で満足にガードさせられないため、ケズりに使うこともできない。遠距離に弾が発生すること、発生後は攻撃を受けても消えないことから、飛び道具に対して相打ち狙いで出すといい。

●フラットウッズ・マーチ

5つの卵を周囲に生み出す（位置はランダム）。卵は次々と子供に成長、相手目掛けて突進する下段の飛び道具となる。パワーゲージを2本使う代わりに、スキが非常に小さいため、子供とジャンプ攻撃による中下同時攻撃を比較的簡単に実現できる。スキあらば出していこう。



MIZUCHI
ミズチ

『KOF'97』でボスとして登場したオロチが、クローンのミズチとして帰ってきた。遠距離から攻撃できる2種類の飛び道具とめくりのジャンプ攻撃が強力。相手の連係には、コマンド投げの弱大神で割り込めば、守りの方も万全だ。



しゃがみBは攻撃発生が早く、連打が効く。しゃがみB→立ちB→大神とつなぐのが基本だ。近距離立ちDは、1、2段目共にキャンセル可能で2段目が中段攻撃。

けん制は、しゃがみCとしゃがみD。前者は2段技で発生がそこそこ早く、ガードさせても有利。後者は攻撃発生こそ遅いものの、下段攻撃でキャンセルが可能。また、攻撃直前に短いがガードポイントがある。

跳び込みは、めくりを狙えるジャンプBとDが主力。正面から地上技につなぎたい場合は、ジャンプCを使うのもいい。

■通常技

技名	ガード	ヒット数	補正	攻撃力1	攻撃力2	弾き値	ゲージ	キャンセル
近立ちA	立屈	1	有り	3/4	1/2	4	0/2	※1
遠立ちA	立屈	1	有り	4/5	1/2	4	0/2	※1
垂ジャA	立	1	有り	4/5	1/2	5	0/2	
前ジャA	立	1	有り	4/5	1/2	5	0/2	
後ジャA	立	1	有り	4/5	1/2	5	0/2	
しゃがみA	立屈	1	有り	2/3	1/2	4	0/2	※1
近立ちB	立屈	1	有り	3/4	1/2	4	0/1	連必超W
遠立ちB	立屈	1	有り	4/5	1/2	4	0/2	
垂ジャB	立	1	有り	4/5	1/2	5	0/2	
前ジャB	立	1	有り	4/5	1/2	5	0/2	
後ジャB	立	1	有り	4/5	1/2	5	0/2	
しゃがみB	屈	1	有り	2/3	1/2	4	0/2	連必超W
近立ちC	立屈	1	有り	14/16	4/5	12	1/2	
遠立ちC	立屈	2	有り	11/16	2/5	14	1/1	
垂ジャC	立	1	有り	13/14	3/4	15	1/2	
前ジャC	立	1	有り	13/14	3/4	15	1/2	
後ジャC	立	1	有り	13/14	3/4	15	1/2	
しゃがみC	立屈	2	有り	10/16	3/4	12	1/1	必超W
近立ちD（1段目）	立屈	1	有り	10/14	2/3	14	1/1	※2
→（2段目）	立	1	有り	6/12	2/3	12	1/1	※2
遠立ちD（1段目）	立屈	1	有り	10/14	2/3	14	1/1	※3
→（2段目）	立屈	1	有り	6/12	2/3	12	1/1	※3
垂ジャD	立	1	有り	14/15	3/4	15	1/2	
前ジャD	立	1	有り	14/15	3/4	15	1/2	
後ジャD	立	1	有り	14/15	3/4	15	1/2	、
しゃがみD	屈	1	有り	16/18	3/4	12	1/2	必超

■通常投げ

技名	ガード	ヒット数	補正	攻撃力1	攻撃力2
門客人	地投	1	無し	18	6

■必殺技

技名	ガード	ヒット数	補正	攻撃力1	攻撃力2	ケズり値	弾き値	ゲージ	消費	キャンセル
解除	立屈	8	有り	3/12	1/4	1	4	0/1		※4
誓約	立屈	1	無し	14/16	5/6	1	16	0/0	0.5	※5
顕斎（A）	立屈	1	有り	6/8	2/3	2	8	1/3		
→（ヒット時）	—	1	有り	16/—	4/—	—	—	0/0		
顕斎（C）	立屈	1	有り	8/12	4/5	2	10	1/3		
→（ヒット時）	—	1	有り	16/—	4/—	—	—	0/0		
糺（B）	立屈	1	有り	12/24	4/5	2	9	0/0	0.5	
糺（D）	立屈	1	有り	10/20	4/5	2	9	0/0	0.5	
→（特殊当て身成立）	立屈	1	有り	20/24	7/8	3	24	0/0		※5
火闌降（A）	立屈	1	有り	6/18	2/6	1	10	0/2		※6
火闌降（B）	立屈	1	有り	6/18	2/6	1	10	1/2		※6
火闌降（C）	立屈	1	有り	6/18	2/6	1	10	2/2		※6
火闌降（D）	立屈	1	有り	6/18	2/6	1	10	3/2		
御大	立屈	1	有り	16/20	5/6	2	9	2/4		

■超必殺技

技名	ガード	ヒット数	補正	攻撃力1	攻撃力2	ケズり値	弾き値	消費	キャンセル
大神（1段目）	地投	1	有り	10/—	3/—	—	—	1	
→（2段目）	—	1	有り	6/—	2/—	—	—		
→（3段目）	—	1	有り	20/—	7/—	—	—		
混	立屈	8	有り	7/14	3/7	1	1	2	

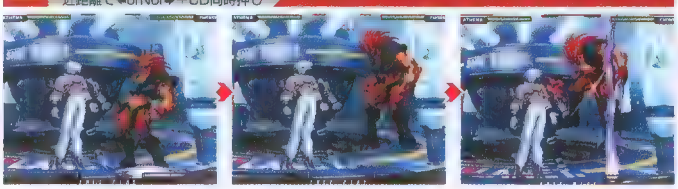
●備考

※1 連必超W。遠距離立ちBでもキャンセル可　※2 超W。誓約を含むすべての必殺技でもキャンセル可

※3 超。誓約を含むすべての必殺技でもキャンセル可　※4：誓約でのみキャンセル可

※5 混でのみキャンセル可　※6 火闌降でキャンセル可能。組み合わせはA→B、B→C、C→D

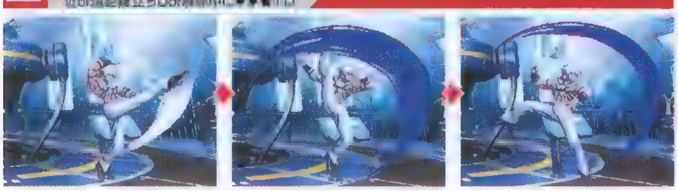
門客人（あらはばき）
近距離で←orNor→＋CD同時押し



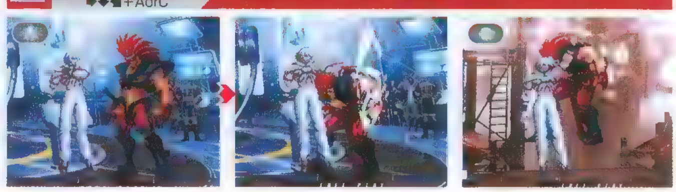
必殺 解除（はらえ）
→←↙↓↘→＋AorC



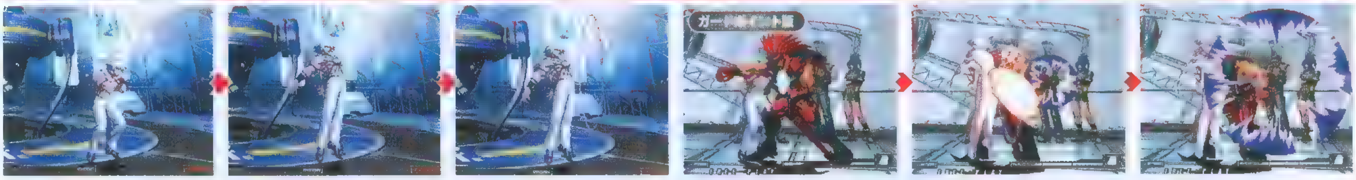
必殺 誓約（うけい）
近or遠距離立ちDor解除中に→↓↘＋D



必殺 顕斎（うつしいわい）
→↓↘＋AorC



必殺 糺（ただす）
→↘↓↙←→＋BorD



必殺 火闌降（ほのすそり）
→↘↓↙←＋攻撃ボタン



必殺 御大（みほ）
空中で↓↙←＋AorC



超必 大神（おおみわ）
近距離で→↘↓↙←→↘↓↙←＋AorC



超必 混（まろかれ）
↓↘→↓↘→＋AorC



●通常投げ・特殊技

通常投げは相手を空中に放り投げて、火闌降で追撃する技。受け身可能で、その後は遠距離で仕切り直し。

●解除（はらえ）

8ヒットの多段飛び道具。判定のある位置が高いので、空中の相手に当たりやすく、その際は空中追撃が可能。ただし、姿勢の低いステップやランで下をくぐられることが多いので注意。弱は攻撃発生が遅く、弾のスピードが遅い。攻撃発生の瞬間のみ攻撃判定が下にも大きいので、密着状態ならしゃがみ状態の相手にも当たる。一方、強は攻撃発生が早く、弾のスピードも速い。実戦では、弱は攻めの起点に、強は遠距離からのけん制として使う。

最後に、8ヒットの多段飛び道具だが、単発の飛び道具とすべて相殺してしまうことを覚えておこう。

●誓約（うけい）

弧を描きながら蹴りを繰り出す必殺技。ヒット時ダウンを奪える。近or遠距離立ちD中or解除中にのみ出せる特殊な必殺技で、パワーゲージを0.5本消費。ガードされても距離が離れるので反撃を受けず、威力は高い。ただ、出せる状況が限られるので使う機会は少ない。

●頭斎（うつしいわい）

弱は前方に、強は斜め上に手をかざす打撃技。ヒット時は相手をロックして、真上に吹き飛ばす。落下してくる相手は必殺技などで追撃可能だ。弱の攻撃発生は比較的早く、強攻撃から連続ヒット。ただ、ガードされるとスキが非常に大きいので反撃は必至。一方、強は出始めから上半身無敵があり、ジャンプ軌道の高い相手になら対空として機能する。ヒット後の追撃は火闌降のほか、パワーゲージがある場合は混につないで大ダメージを与えよう。

●糺（ただす）

胸を突き出しつつ、衝撃波を発生させる打撃技。発生の瞬間からガードポイントがあり、この部分に攻撃を受けると、相手の技をはね返しつつ飛び道具を発射。打撃部分と合わせて、2ヒットする技となる。弱は攻撃発生が遅いものの、その分スキは少なく、ガードされても五分。一方、強は攻撃発生が若干早いが、スキがありガード後やや不利になる。最後にガードポイントついて。ガードポイントは弱だと足元以外、強だと頭以外に付いている。また、発生の瞬間からあるものの、深くめり込むような攻撃に対しては効果を発揮しない。起き上がりに出すときは注意しよう。ジャンプ攻撃に合わせて対空に使うと効果的。

●火闌降（ほのすそり）

地面から雷柱を発生させる飛び道具系必殺技。ヒット時ダウンを奪える。ABCDで攻撃発生は同じ。違いはその発生位置で、Aは目の前、B→C→Dの順に雷柱の発生位置が遠くなり、Dは画面端と端でも届く。なお、この技は、A→B、B→C、C→Dへとキャンセルが可能。つまり、Aから出せば4連続で手前から奥へと雷柱を発生可能だ。遠距離のけん制として役立つほか、この特性を利用すれば優秀な空中追撃にもなる。近距離立ちD（2段目）→弱頭斎の後の空中追撃には、火闌降がB→C→Dと連続で決まる。

●御大（みほ）

空中版の糺。技後は自分自身が後方に小さく跳ねて着地。着地にも硬直があるので連発は禁物。弱のみ発生前に一瞬だけガードポイントがあり、カウンターヒットさせるとワイヤーダメージを誘発するので追撃が可能。実戦では、ジャンプの軌道が変わることを利用し、飛び道具を避けたり、空対空のけん制として早めに出すといい。

なお、この技は特殊空中ヒット判定でもある。空中追撃として決める機会は少ないが、画面端なら頭斎→A火闌降or糺→御大と決まり、若干ダメージアップできる。

●大神（おおみわ）

間合いの広いコマンド投げ。成功すると貫手を腹部に差し込み、精気を奪ってそれを握りつぶす。この技の短所は、画面暗転を見てからジャンプで回避されてしまう点。逆に長所は、投げの判定が出るまで長い無敵がある点だ。実戦では、ガードを崩す目的として使うのではなく、相手の連係への割り込みとして防御的に使う方がいい。

弱と強の違いは、投げの発生と間合い。弱は投げの発生が早く、弱攻撃からつながる。ヒット確認しつつ、しゃがみB→立ちB→弱大神と連続技を決められる。一方、強は攻撃発生が遅いものの、間合いは弱より広く、しゃがみDの先端くらいの距離でも届く。その間合いと長い無敵を利用して、突進技などに合わせられれば理想的だ。

●混（まろかれ）

相手の位置をサーチして巨大な衝撃波を発生させる、特殊な飛び道具型超必殺技。その衝撃波は全部で8ヒット。ヒット時は相手を斜め上方に吹き飛ばしつつ連続して全段ヒットする。その後、Dの火闌降で追撃ができる。威力は高いものの、攻撃発生が非常に遅く、直接当てるのは難しい。頭斎からの追撃として決めるのが実戦的。



SHISHIOH
獅子王

動きが遅く、攻め込まれやすいのでガマンが重要。とはいえ、1発の火力が非常に高く、ツボにはまれば中・下段の起き攻めだけで一気にK.O.する、といった芸当も可能。攻守のターンが明確に分かれるので、チャンスを見逃さないように。

A B C D

近距離立ち / 遠距離立ち / しゃがみ / 垂直ジャンプ / 斜めジャンプ



近距離立ちA、B、しゃがみA、遠距離立ちBは、同技を除くすべての通常技でキャンセル可能と一風変わった性能を持つ。しゃがみBはリーチの長い下段技で、連続技の始動に使う。しゃがみCは発生こそ遅いもののリーチ、攻撃判定に優れ、早出しの対空として重宝する。遠距離立ちDはリーチが長くけん制に。ヒット時にダウンを奪う下段技のしゃがみDは、リーチが長く、アースチョッパーでのみキャンセル可能。ジャンプCはめくりに使い、正面の跳び込みは下方向に判定の強いジャンプDがオススメだ。

■通常技

技名	ガード	ヒット数	補正	攻撃力1	攻撃力2	弾き値	ゲージ	キャンセル
近立ちA	立屈	1	有り	3/4	1/2	4	0/2	※1
遠立ちA	立屈	1	有り	4/5	1/2	4	0/2	※2
垂ジャA	立	1	有り	4/5	1/2	4	0/2	
前ジャA	立	1	有り	4/5	1/2	4	0/2	
後ジャA	立	1	有り	4/5	1/2	4	0/2	
しゃがみA	立屈	1	有り	4/5	1/2	4	0/2	※1
近立ちB	立屈	1	有り	3/4	1/2	4	0/2	※2
遠立ちB	立屈	1	有り	3/4	1/2	4	0/2	※3
垂ジャB	立	1	有り	5/6	1/2	5	0/2	
前ジャB	立	1	有り	5/6	1/2	5	0/2	
後ジャB	立	1	有り	5/6	1/2	5	0/2	
しゃがみB	屈	1	有り	5/6	1/2	4	0/2	特必超

技名	ガード	ヒット数	補正	攻撃力1	攻撃力2	弾き値	ゲージ	キャンセル
近立ちC	立屈	1	有り	13/15	3/4	12	1/3	特必超W
遠立ちC	立屈	1	有り	14/16	3/4	14	1/3	
垂ジャC	立	1	有り	14/16	3/4	15	1/3	
前ジャC	立	1	有り	14/16	3/4	15	1/3	
後ジャC	立	1	有り	14/16	3/4	15	1/3	
しゃがみC	立屈	1	有り	15/17	3/4	12	1/3	
近立ちD	立屈	1	有り	10/12	3/4	12	1/3	
遠立ちD	立屈	1	有り	11/13	3/4	14	1/3	
垂ジャD	立	1	有り	9/10	3/4	15	1/3	
前ジャD	立	1	有り	9/10	3/4	15	1/3	
後ジャD	立	1	有り	9/10	3/4	15	1/3	
しゃがみD	屈	1	有り	12/14	3/4	12	1/3	※4

■通常投げ

技名	ガード	ヒット数	補正	攻撃力1	攻撃力2
ボディ&アッパー	地投	1	無し	18	6

■特殊技

技名	ガード	ヒット数	補正	攻撃力1	攻撃力2	ケズり値	弾き値	ゲージ	キャンセル
アッパー	立屈	1	有り	9/11	3/4	0	4	1/4	※5
アッパー(キャンセル版)	立屈	1	有り	7/8	2/3	0	4	1/4	必超
チョッピングライト	立	1	有り	8/9	2/3	2	8	2/4	※6
チョッピングライト(キャンセル版)	立屈	1	有り	6/7	1/2	2	8	2/4	必超W

■必殺技

技名	ガード	ヒット数	補正	攻撃力1	攻撃力2	ケズり値	弾き値	ゲージ	消費	キャンセル
サイレントストーム(A)	立屈	1	有り	9/10	2/2	1	8	0/4		
サイレントストーム(C)	立屈	1	有り	12/13	2/2	1	8	0/4		
ビーストブロー	立屈	1	有り	0/0	0/0	0	0	2/0		
→(成立後)	立屈	1	有り	14/16	5/6	2	8	2/4		
アースチョッパー(A)	立屈	1	有り	13/15	4/6	2	4	2/4		
アースチョッパー(C)	立屈	1	有り	30/32	10/12	2	3	3/4		
ナイトメアー	−	1	有り	−/−	−/−	−	−	3/−		
→(当て身成立)	−	5	有り	4/5	1/1	2	3	3/4		超

■超必殺技

技名	ガード	ヒット数	補正	攻撃力1	攻撃力2	ケズり値	弾き値	消費	キャンセル
キングストレート(A・弾)	立屈	1	有り	36/39	12/14	1	1	1	
→(拳)	立屈	1	有り	5/6	1/1	1	1		
キングストレート(C・1、2段目)	立屈	2	有り	5/6	1/1	1	1	1	
→(3段目)	立屈	1	有り	32/34	10/10	2	2		

●備考
※1：連特必超W。すべての通常技でもキャンセル可　※2：連。すべての通常技でもキャンセル可
※3：同技を除くすべての通常技でキャンセル可　※4：アースチョッパーでのみキャンセル可
※5：チョッピングライト(キャンセル版)でのみキャンセル可　※6：アッパー(キャンセル版)でのみキャンセル可

ボディ&アッパー
近距離で←orNor→+CD同時押し



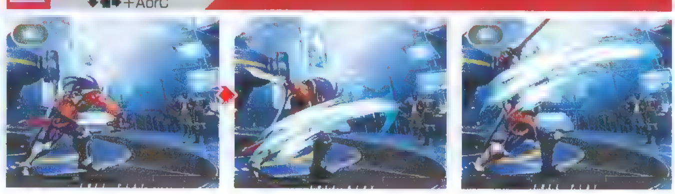
特殊 アッパー
→+A



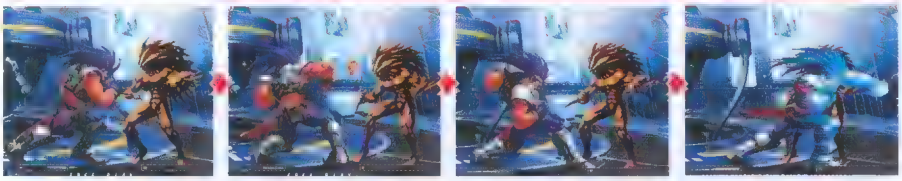
特殊 チョッピングライト
→+C



必殺 サイレントストーム
↓↘→+AorC



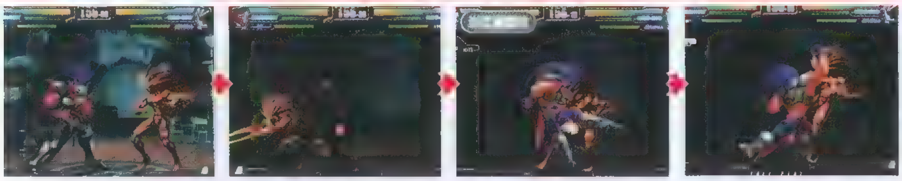
必殺 ビーストブロー
↓↙←+AorC



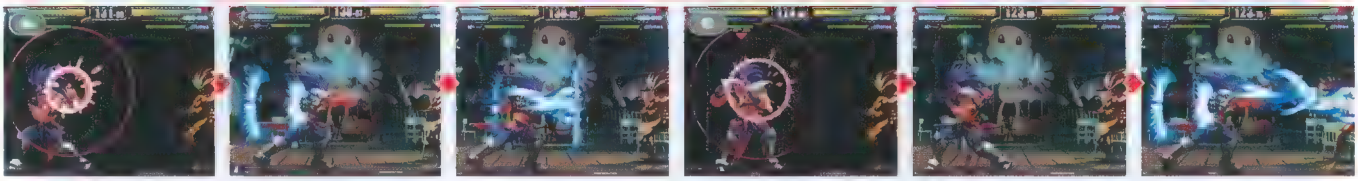
必殺 アースチョッパー
→↓↘+AorC



必殺 ナイトメアー
↓↘→+BorD



超必 キングストレート
→↘↓↙←→+AorC



●通常投げ・特殊技

→+Aは→+Cでキャンセルが可能。キャンセル版→+Aは相手を浮かす効果を持つ上、必殺技、超必殺技でキャンセルでき、空中の相手に追撃可能。→+Cは中段技。→+Aでキャンセルができるので、中段始動の連続技を作れる。キャンセル版→+Cは中段ではなくなるが、発生が早くなり必殺技、超必殺技、ダブルアサルトでキャンセルが可能。こちらは下段のしゃがみBからつなぐことで、連続技を決める際の中継に使え、下段始動でダメージの高い連続技を狙っていける。ダブルアサルトは発生が遅いものの、しゃがみB→→+Cから連続技に組み込めるので、十分に狙っていけるレベル。

●サイレントストーム

剣を振り、大きな衝撃波を発生させる飛び道具。弱は前方に画面3分の1ほど進み、強は斜め前に上昇していき、ヒット時はダウンを奪える。発生が遅く、弱に至っては簡単に跳び越されてしまうため、攻撃持続時間の長さを生かし、技をガードされたときのフォローや、飛び道具を撃たれたときに後出しで相殺するなどの使用が賢明。キングストレートを撃てるようになるまでのパワーゲージ稼ぎに使うのがいいだろう。

●ビーストブロー

腕を前に構えた状態で突進し、ヒットすると強力なストレートを放ち、ダウンを奪う(受け身は可能)。ロック系の技なので、地上、空中を問わずヒットすれば必ずストレートまで決まる上、ダメージも高い。ボタンによる違いは弱は発生が早く突進距離が短い、強は発生が遅くなるが突進距離が長くなる、といったところ。強攻撃から連続技に組み込める上、ガード時は反撃を受ける硬直があるものの、モーションが見切られづらいので意外に反撃されづらい。ヒット時のダメージが高くダウンを奪うのが最大の利点で、ここから起き上がりに中段の→+Cと下段のしゃがみBの起き攻めを仕掛けられる。二択に成功すれば、再度ビーストブローやキングストレートでダウンを奪って起き攻めを継続でき、そこからK.O.を狙える可能性もある。期待値を考えれば、連続技に使うのではなく、奇襲として出していくのも十分な効果があるはずだ。

●アースチョッパー

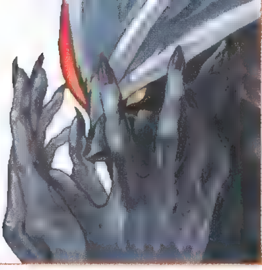
腰に差した剣を持ち、凄まじい速さで振り下ろす。ヒット時は受け身不能のダウンを奪い、ダウン中の相手にも当たる性質を持つ。弱と強との性能差が大きく、弱は攻撃発生が早く、強攻撃キャンセルから連続技に組み込める。主な使いどころはしゃがみD後の追撃で、相手が受け身を取らなければ追撃としてヒットする。強は攻撃発生がかなり遅くなるものの、飛び道具を相殺する衝撃波も発生する上、ヒット時は超必殺技並みのダメージを与えるが、狙いどころはほとんど無い。また、弱、強ともにガード時のスキが大きいので、フォローにも使いにくく、必中の気概を持って使うこと。

●ナイトメアー

画面が闇に包まれる演出が入る当て身技。3フレームで当て身判定が発生する上、ジャンプ攻撃はもちろん、上中下段、すべての攻撃を取れるという驚異の性能を持っている。ただし、下段攻撃を取れるといってもテリーのしゃがみDのような打点がある程度高い技のみで、京や庵のしゃがみBなど、地面スレスレで出るタイプの攻撃は取れないので注意。また、当て身判定は顔の後ろ～前に発生するので、後ろの肩付近を狙っためくり攻撃は取れない。当て身が成立すると、5発の打撃を加え、ダウンを奪う。なお、5段すべてスーパーキャンセルが可能で、キングストレートが連続技になる。主な使用法は対空だが、当て身判定の発生の早さや、ヒット時の見返りを考えれば、強気に出して構わない。後で待機させれば体力を回復させられるので、肉を切らせて骨を断つ勢いで使おう。

●キングストレート

腕からこん身のストレートを放つ技。攻撃力が高く、ヒット時はダウンを奪う(受け身は可能)。ボタンの強弱で性能が大きく変わるのが特徴。弱は単発技で、出始めに無敵があるものの、発生前に切れてしまう。しかし、発生自体は早いので、対空に使えないこともない。空中の相手にも当たるので、通常技キャンセル→+Aからの追撃など、連続技に使用するのが基本。この後はダウンを奪えるので、中段の→+Cと下段のしゃがみBの起き攻めを仕掛けられ、再度キングストレートを狙うチャンスとなるぞ。対する強は、発生こそ遅くなるものの、オーラが飛び道具として飛んでいき、ダメージも高い。飛び道具を貫通する性能を持っており、遠距離での飛び道具の撃ち合いに競り勝てるのが魅力。ただ、空中の相手に対しては当たらないので、通常技キャンセル→+Cからの追撃や、ナイトメアー4段目スーパーキャンセルで使用するといいだろう。



NEO-DIO

NEO·DIO

対空迎撃の能力に一抹の不安があるものの、高性能な奇襲技が地上からも空中からも出せるので、相手にペースを握らせない闘い方が可能。追撃可能なコマンド投げであるフリージングクローを活用し、打撃と投げの二択を迫れ！



しゃがみBは攻撃発生が早い下段攻撃。連打キャンセル、必殺技でキャンセルでき、連続技の始動に役立つ。しゃがみDはリーチが長い下段攻撃。スキは若干大きめだが、攻撃発生が早いので中間距離での差し合い、けん制で使おう。しゃがみCはアッパータイプの通常技。攻撃判定が弱めで、対空迎撃に使用すると相打ちになりがち。とっさの場合のみ使うといい。ジャンプDは攻撃判定こそ弱めだが、攻撃の持続が着地まで続く上に複数ヒットする。そのため打点を高めにヒットさせても、地上通常技へ連続ヒットさせられる。

■通常技

技名	ガード	ヒット数	補正	攻撃力1	攻撃力2	弾き値	ゲージ	キャンセル
近立ちA	立屈	1	有り	4/5	1/2	4	0/2	※1
遠立ちA	立屈	1	有り	3/4	1/2	4	0/2	※1
垂ジャA	立	1	有り	5/6	1/2	5	0/2	必
前ジャA	立	1	有り	5/6	1/2	5	0/2	必
後ジャA	立	1	有り	5/6	1/2	5	0/2	必
しゃがみA	立屈	1	有り	3/4	1/2	4	0/2	※1
近立ちB	立屈	1	有り	3/4	1/2	4	0/2	※1
遠立ちB	立屈	1	有り	4/3	1/2	4	0/2	
垂ジャB	立	1	有り	5/6	1/2	5	0/2	必
前ジャB	立	1	有り	6/6	1/2	5	0/2	必
後ジャB	立	1	有り	5/6	1/2	5	0/2	必
しゃがみB	屈	1	有り	3/4	1/2	4	0/2	連特必超W

技名	ガード	ヒット数	補正	攻撃力1	攻撃力2	弾き値	ゲージ	キャンセル
近立ちC	立屈	1	有り	12/13	3/4	12	1/3	※2
遠立ちC	立屈	1	有り	13/14	3/4	14	1/3	
垂ジャC	立	1	有り	13/14	3/4	15	1/3	必
前ジャC	立	1	有り	13/14	3/4	15	1/3	必
後ジャC	立	1	有り	13/14	3/4	15	1/3	必
しゃがみC	立屈	1	有り	11/12	3/4	12	1/3	※2
近立ちD	立屈、立	2	有り	12/13	3/4	12	1/3	※3
遠立ちD	立屈	1	有り	13/14	3/4	14	1/3	
垂ジャD	立	1	有り	13/14	3/4	15	1/3	必
前ジャD	立	1～	有り	3/4	1/2	3	1/3	
後ジャD	立	1～	有り	3/4	1/2	3	1/3	
しゃがみD	屈	1	有り	12/13	3/4	12	1/3	

■通常投げ

技名	ガード	ヒット数	補正	攻撃力1	攻撃力2
ローリングスルー	地投	1	無し	18	6

■特殊技

技名	ガード	ヒット数	補正	攻撃力1	攻撃力2	ケズり値	弾き値	ゲージ	キャンセル
露骨な肋骨	立屈	1	有り	10/11	3/4	0	6	2/4	
スライディング(B)	屈	1	有り	9/10	3/4	0	4	1/4	
スライディング(D)	屈	2	有り	9/10	3/4	0	4	1/4	
スライディング(BD)	屈	3	有り	6/8	2/3	0	4	1/4	
三角飛び	－	－	－	－	－	－	－	0/－	

■必殺技

技名	ガード	ヒット数	補正	攻撃力1	攻撃力2	ケズり値	弾き値	ゲージ	消費	キャンセル
ソニックセイバー(A)	立屈	1	有り	10/11	3/4	4	8	2/4		
ソニックセイバー(C)	立屈	3	有り	6/7	2/3	2	6	2/4		
グランドセイバー(B)	立屈	1	有り	10/11	3/4	4	8	2/4		
グランドセイバー(D)	立屈	3	有り	6/7	2/3	2	6	2/4		
バーニングクロー	地投	1	有り	20/－	7/－	－	－	2/4		
フリージングクロー	地投	1	有り	6/－	2/－	－	－	2/4		
ローリングスマッシュ	立屈	1～	有り	8/9	2/3	2	10	2/4		
メテオスマッシュ(B)	立屈	1	有り	10/11	3/4	2	10	2/4		
メテオスマッシュ(D)	立屈	1	有り	12/13	4/5	2	10	2/4		
サンダーブロー(A)	立屈	4	有り	2/3	1/2	2	6	1/2		
サンダーブロー(C)	立屈	6	有り	3/4	1/2	3	6	1/2		
無敵の鉄壁	－	1	有り	－/－	－/－	－	－	2/0		
→(当て身成立)	－	－	－	－/－	－/－	－	－	0/－		超

■超必殺技

技名	ガード	ヒット数	補正	攻撃力1	攻撃力2	ケズり値	弾き値	消費	キャンセル
アルティメットキャノン	立屈	1	有り	22/24	7/8	8	8	1	
アルティメットビースト	立屈	1	無し	0/0	0/0	0	0	2	
→(乱舞)	－	4	有り	7/－	1/－	－	－		
→(フィニッシュ)	－	1	有り	28/－	14/－	－	－		
アルティメットイリュージョン	地投	－	有り	0/－	0/－	－	－	3	
→(乱舞)	－	8	有り	8/－	3/－	－	－		
→(フィニッシュ)	－	2	有り	20/－	10/－	－	－		

●備考
※1　連必超W。露骨な肋骨でもキャンセル可　※2　必超W。露骨な肋骨でもキャンセル可　※3　1段目のみ必超W

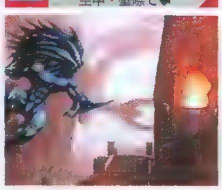
投げ ローリングスルー
近距離で←orNor→+CD同時押し



特殊 露骨な肋骨
→+C



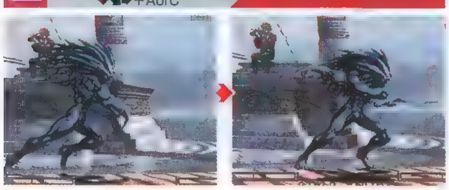
特殊 三角飛び
空中・壁際で→



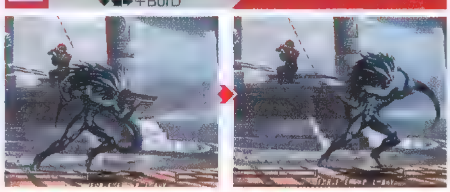
特殊 スライディング
↘+BorDorBD同時押し



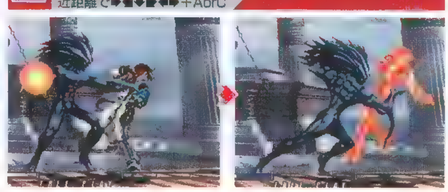
必殺 ソニックセイバー
↓↘→+AorC



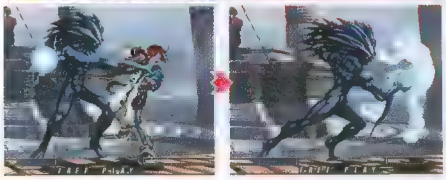
必殺 グランドセイバー
↓↘→+BorD



必殺 バーニングクロー
近距離で→↘↓↙←→+AorC



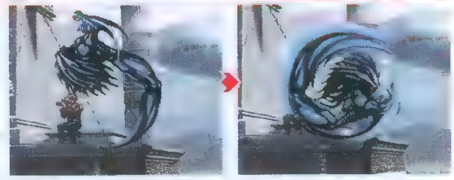
必殺 フリージングクロー
近距離で→↘↓↙←→+BorD



必殺 ローリングスマッシュ
↓↑+BorD



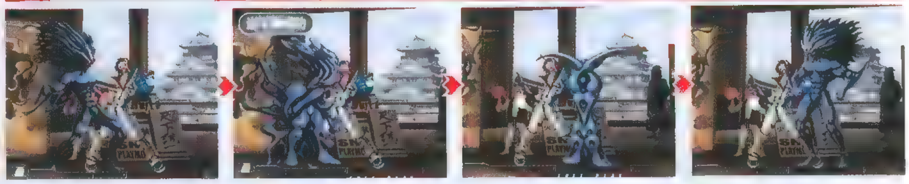
必殺 メテオスマッシュ
空中で↓↘→+BorD



必殺 サンダーブロー
→↓↘+AorC



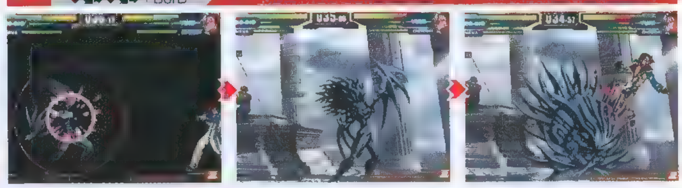
必殺 無敵の鉄壁
←↓↙+AorC



超必 アルティメットキャノン
↓↘→↓↘→+AorC



超必 アルティメットビースト
↓↘→↓↘→+BorD



超必 アルティメットイリュージョン
近距離でA・B・C



●通常投げ・特殊技

通常投げは相手をつかみつつジャンプして、空中で急激に回転してから投げ捨てる。→+Cは前方に肋骨を広げて攻撃する。攻撃発生が遅いため連続技に組み込めず、キャンセルもかからない。↘+BorDorBD同時押しはボタンによって性能が異なる。↘+Bは1ヒット、↘+Dは2ヒット、↘+BD同時押しのみ3ヒット技でダウンを奪える性質を持っている。ヒット数が増えるごとにスキも大きくなるが、↘+Bタイプは終わり際をガードさせれば反撃を受けない程度。また、ジャンプ中に壁際で←入力を行なうと、三角飛びが使える。画面端から逃れたいときに使用すると効果的だ。

●ソニックセイバー

前方に突進しつつ腕に仕込んだ刃で相手を切り裂く。弱は1ヒット、強は3ヒットし、いずれも発生が早く弱攻撃から連続ヒットする。ガードされてもスキはほとんど無いため、中間距離からの奇襲にも使用できる。

●グランドセイバー

ソニックセイバーと同じく突進しつつ腕に仕込んだ刃でアッパーのような攻撃を繰り出し、敵を切り裂く。弱は1ヒット、強は3ヒット技でヒットさせるとダウンを奪えるのが特徴。また、攻撃発生が早く、しゃがみBやしゃがみAなど弱攻撃から連続技に組み込めるのも強みだ。ガードされるとGCステップから反撃を受けてしまいがちなので、ヒット確認ができる通常技から出したい。

●バーニングクロー

相手をつかみ、そのまま爆発を起こすコマンド投げ。発生は通常投げと同じだが、投げ抜けされないので確実にダメージを与えられる。

●フリージングクロー

相手をつかんだ後凍らせ、一定時間身動きが取れない状態にするコマンド投げ技。凍結中は空中やられ状態になるため、強グランドセイバーなど、空中の相手に全段ヒットする技で追撃したい。バーニングクローよりさらに遅い投げ判定の発生が難点だが、見返りは大きい。

●ローリングスマッシュ

回転しながらジャンプして上空を攻撃。弱、強ともに無敵時間は無いので、対空迎撃には不向き。リーチが短いため連続技にも組み込みづらく、使いどころが難しい。

●メテオスマッシュ

ジャンプの軌道を変化させ、空中から斜め前に回転しながら落下する。弱より強の方が緩やかな角度で落下するため、より遠くへ攻撃できる。高めでガードさせてもほぼ五分で、低い打点で当てればガードされても有利な状況に持ち込める。主に空中からの奇襲に利用しよう。

●サンダーブロー

前方に髪を延ばし、電撃を発生させる。攻撃発生が遅く連続技に組み込めない上、スキも大きく使いづらい。

●無敵の鉄壁

攻撃を受け止め、相手の背後にワープする当て身技。判定が出るのが遅いが、上中下段のいかなる属性の技も受け止められる。なお、当て身に成功した後の状況は相手の技のスキによって変化。スーパーキャンセルして弱アルティメットビーストを出すのが最も素早い攻撃手段だが、弱攻撃のような硬直が短い技を受け止めた場合は、これでも反撃が確定しない。

●アルティメットキャノン

前方に巨大なエネルギー弾を発生させる飛び道具系の超必殺技で、パワーゲージを1本消費して出せる。弱は強攻撃からキャンセルして出せば連続ヒット。一方強は攻撃発生が遅く、連続技に組み込みにくいのが難点。弱、強どちらも無敵時間が短いのでリバーサルには使えず、主な使用方法はフリージングクロー後の追撃になる。

●アルティメットビースト

前方への突進攻撃がヒットすると相手をロックし、さらなる追撃を加える乱舞系の超必殺技。パワーゲージを2本消費する。弱は発生の早さを活かして、主に弱攻撃からの連続技に組み込んでいく。ガードされたときのスキが大きめなので、確実にヒットする状況でのみ使用するのが望ましい。強は弱とダメージは変わらないが発生が遅く、強攻撃からしか連続ヒットしない。なお、どちらも発生後まで無敵時間が持続しない。

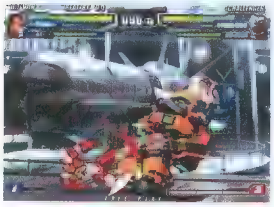
●アルティメットイリュージョン

前方に突進し、相手に触れると無数の打撃をたたき込む、パワーゲージを3本消費する移動投げタイプの超必殺技。移動中に攻撃を受けてもひるまない上にダメージを受けないので、相手はジャンプや空中に移動する手段以外で回避することができない。ソニックセイバーをヒットさせた後や、相手に地上技をヒットさせた後などに使用すると当てやすいだろう。コマンドが特殊で、そのまま出すと必ず通常技を空振りしてしまうのが難点。

アナザーダブルアサルト解説

隠されたもう一つのダブルアサルト。ここでは、現在判明している六つの技のコマンドと条件を紹介していこう。

特定条件を満たすと出せるアナザーダブルアサルト。通常のダブルアサルトとの違いは、演出が専用のものになることと、通常のダブルアサルトよりダメージが大きいこと。出し方は右下の表にまとめた通りで、特定のキャラ同士でタッグを組み、条件を満たした後、コマンド入力すればOK。無論、通常のダブルアサルトが出せることが前提だ。また、条件は満たしてから10秒が経過すると、解除されてしまうので注意。対オロチ戦でのラストを思い起こさせる最終決戦奥義や、ユウキの合体技など見応えのあるものが多いので、1度は見ておきたい。なお、アナザーダブルアサルトはここで紹介しているものがすべてではない。残りは自分の手で見付け出してほしい。



まさか「NBC」で「キング・オブ・ザ・モンスターズ」を再現できるとは……。

アナザーダブルアサルトが出せる条件

- ●特定のキャラ同士でタッグを組んでいる
- ●ダブルアサルトが使える状態になっている
- ●特定条件を満たしている

■アナザーダブルアサルト一覧

名称	使用キャラ	控えキャラ	コマンド	条件
合体変身！チェンジ・アトミックガイ・ネオス	ユウキ	アイ	↓↘→↘↓↙←+AE同時押し	メモリーカードスラッシュを3種類引く※1
AS02（エーエスオーツー）ラストガーディアン	アイ	ユウキ	↓↙←↓↙←+CE同時押し	ライトニングボールを出す※2
最終決戦奥義（京）	京	庵	↓↙←↙↓↘→+AE同時押し	百弐拾参式・灼焉を出す※3
最終決戦奥義（庵）	庵	京	↓↘→↓↘→+CE同時押し	裏百八式・八酒杯をヒットさせる
活心・最終奥義・蒼龍・不成立	楓	守矢	↓↓+AE同時押し	晨明・連刃斬を出す※4
殺心・乱れ双月華	守矢	楓	→←↙↓↘→+CE同時押し	帯刀・歩月を出す

※1：A、B、Sの3種類。最初のメモリーカードスラッシュから10秒経過した時点で条件解除。また、カードに対応した必殺技を使用することでも解除される。　※2：炎のコマ、もしくは月面宙返りを使用することで条件が解除される。　※3：四百弐拾七式・轢鉄を使用することで条件が解除される。　※4：弱・強ともに3段攻撃の2段目で条件成立、3段目で条件が解除される。

合体変身！チェンジ・アトミックガイ・ネオス

使用キャラ	ユウキ（アイが控え）

コマンド	↓↘→↘↓↙←+AE同時押し	条件	メモリーカードスラッシュを3種類引く	ガード	立屈	攻撃力1	1	攻撃力2	2

アトミックガイ・ネオスに変身できる風変わりなアナザーダブルアサルト。メモリーカードスラッシュはA、B、Sの3種類引く必要があるので、素早い行動が求められる。変身中の攻撃はすべてガード不能技で、相手の攻撃を受け付けない。←←か一定時間の経過で変身が解除される。



変身中に出せる技

アトミックパンチ　AorC

ガード	ガード不能
ヒット数	1
攻撃力1	2
攻撃力2	12



気合いの入った正拳突き。ヒットすると相手はダウン。吹き飛び中にもやられ判定が残っているので、アトミックスライディングなどで追撃可能だ。

アトミックスライディング　BorD

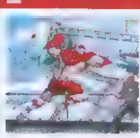
ガード	ガード不能
ヒット数	1
攻撃力1	2
攻撃力2	12



地を這うスライディング攻撃。アトミックパンチと同じく、ヒットすると相手からダウンを奪える。また、吹き飛び中は追撃が可能だ。

アトミックスラッシュ　ジャンプ中に攻撃ボタン

ガード	ガード不能
ヒット数	1
攻撃力1	2
攻撃力2	12



ジャンプ中に攻撃ボタンを押すと、この技に。やはり、ヒット時は相手からダウンを奪え、さらなる追撃が可能。ガンガン跳び込んで当てにいこう。

メガトンスパーク　ABC同時押し

ガード	ガード不能
ヒット数	9
攻撃力1	1
攻撃力2	3



自分を中心にして周囲に衝撃波を発する攻撃。多段技で、ダメージが一番高い。ただし、この技を出すと変身が瞬時に切れるので注意すること。

カラー一覧

選べるカラーは12種類？

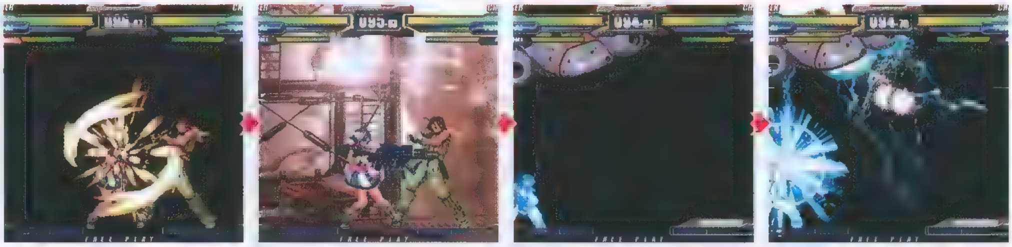
アトミックガイ・ネオスのカラーはユウキに準じており、12色が存在。色のパターンは、服の彩色のままとなるので想起しやすいはず。



AS02（エーエスオーツー）ラストガーディアン

使用キャラ	アイ（ユウキが控え）								
コマンド	↓↙←↓↙←＋CE同時押し	条件	ライトニングボールを出す	ガード	立屈	攻撃力1	12	攻撃力2	48

コマンドが成功するとアイが巨大なアサルトライフルを構えて攻撃。この銃撃がヒットすると、今度は戦闘機を呼び攻撃する。始めの銃撃は弾こそ見えないが、画面の端から端まで届くため有用性は高い。ライトニングボールを出して条件を満たしたのなら、遠距離から積極的に狙っていきたい。



最終決戦奥義（京）

使用キャラ	京（庵が控え）								
コマンド	↓↙←↙↓↘→＋AE同時押し	条件	百弐拾参式・砌穿を出す	ガード	立屈	攻撃力1	12	攻撃力2	48

前方へ移動しつつ強轢鉄と同モーションの攻撃を繰り出し、これがヒットすると庵とのツープラトンを相手に見舞う。灼焉を出すことが前提条件となるが、その後に轢鉄を使用すると条件が解除されてしまう。灼焉の後に追撃として轢鉄を使用する習慣がある場合は、気を付けるように。



最終決戦奥義（庵）

使用キャラ	庵（京が控え）								
コマンド	↓↘→↓↘→＋CE同時押し	条件	裏百八式・八酒杯をヒットさせる	ガード	立屈	攻撃力1	12	攻撃力2	48

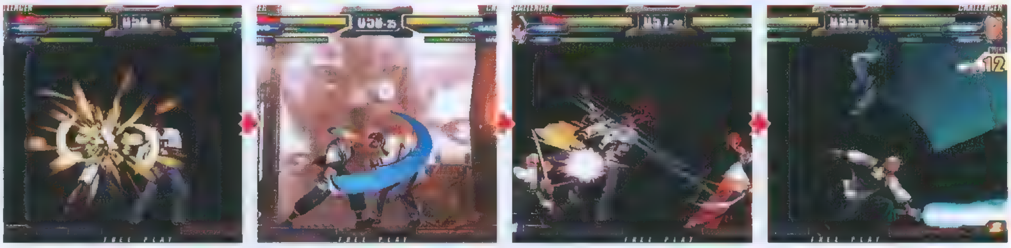
京が放つ最終決戦奥義と同じ技だが、こちらは庵始動。始めに反転しつつ前進し、琴月 陰のトドメ部分と同モーションの攻撃を行ない、その後は京の最終決戦奥義と同じ演出に入る。八酒杯を相手にヒットさせることが前提条件なので、八酒杯ヒット後の相手が無防備なところを狙って出すのが得策。



活心・最終奥義・蒼龍・不成立

使用キャラ	楓（守矢が控え）								
コマンド	↓↓＋AE同時押し	条件	晨明・連刃斬を出す	ガード	立屈	攻撃力1	12	攻撃力2	48

弱連刃斬の2発目と同モーションで相手に突進し、守矢との連携（?）攻撃を仕掛ける。始めの突進距離がかなり短いので間合いに留意。また、条件である連刃斬はヒット、ガード問わないが、3段目まで出してしまうと条件が解除されるので、2段目をスーパーキャンセルする必要がある。



殺心・乱れ双月華

使用キャラ	守矢（楓が控え）								
コマンド	→←↙↓↘→＋CE同時押し	条件	帯刀・歩月を出す	ガード	立屈	攻撃力1	13	攻撃力2	57

強月影の2発目と同モーションで相手に斬り込み、楓とのコンビネーションを繰り出す。楓同様に、守矢の初段も突進距離が短いので、空振りしないように気を付けること。条件となっている歩月で相手のスキをうまく突くか、強攻撃からキャンセルで出すなどして工夫していくといいだろう。

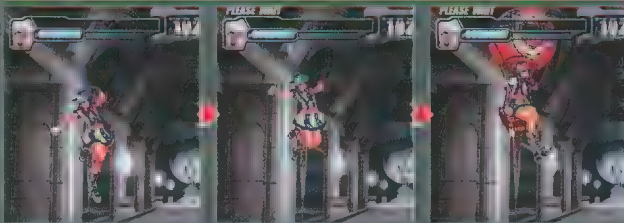


特殊戦闘勝利ポーズ紹介

特定のキャラの組み合わせで発生する特殊勝利ポーズ。どれも1度は見ておきたい。

アイ vs. グッドマン

アイが勝利



ジョイジョイバルーンに乗り、そのまま画面外に脱出するアイ。行き先は日本橋か秋葉原か……。

京 vs. 庵

京が勝利



激戦を制した京は上着を脱ぎ、「締めが肝心だぜ……」。庵との因縁の対決はまだまだ続きそうだ。

庵 vs. 京

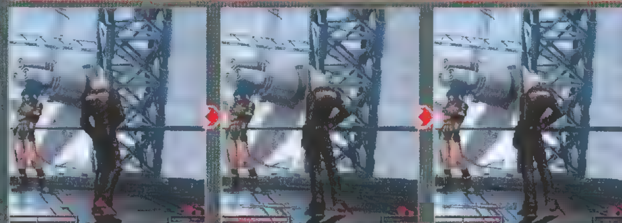
庵が勝利



[illegible]

K' vs. 京、庵

K'が勝利



[illegible]

ギース vs. テリー

ギースが勝利



両腕を組み、反り返りながら鼻で笑うギース。負けるはずが無いだろうという自信の表れだろうか。

ギース vs. タン

ギースが勝利



ギースがタンに勝利すると「You are history.」のセリフの後、何とホッパーとリッパーが。

Mr.カラテ vs. ロバート

Mr.カラテが勝利



[illegible]

ロバート vs. Mr.カラテ

ロバートが勝利



[illegible]

守矢 vs. 庵

守矢が勝利



かなり意外な組み合わせ。新月 真のモーションから「月夜にあかげ!!」と守矢が叫ぶ。

chapter 4

VS. CPU&GRAPHICS

144 CPU戦の基礎知識
146 CPU戦攻略
148 エンディング一覧
153 背景グラフィック紹介
156 開発スタッフイラスト集
160 ユウキ＆アイ元ネタ大全



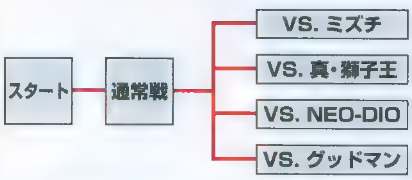
CPU戦の基礎知識

従来の格闘ゲームとは一風変わったCPU戦の本作。攻略に取りかかる前に、まずはそのルールを熟知しておこう

CPU戦の流れ

本作のCPU戦は、通常戦パートとボス戦パートの二つに分かれており、下に示したように、通常戦パートの結果によってどのボスが出現するかが決まる。通常戦パートは、持ち時間（ゲーム内カウントで300秒）が尽きるまでのサバイバル形式。対戦時と異なり、どちらか一人が負けるとゲームオーバーとなってしまうため、残り体力には常に気を払いながら闘うようにしたい。ボス戦パートも同様に、どちらか一人が倒されるとゲームオーバーだ。なお、通常戦パートは3戦する度にバトルボーナスが得られる。１度限りだが残り時間を増やせたり、実体力ゲージを回復できる。

■CPU戦の流れ図とルール



- ●一人負けたらゲームオーバー
- ●通常戦の制限時間（ゲーム内時間の300カウント）が切れると自動的にボス戦へ移行する
- ●通常戦は3チーム勝ち抜くごとにバトルボーナスが得られる。1度選択したバトルボーナスは再度選ぶことができない
- ●通常戦の戦績によってボスが変化
- ●ボス戦は体力全快の状態からスタート

■ボス戦分岐条件

■ミズチ出現条件
CPU撃破数【規定数無し】／バトルボーナスの使用数【無制限】
コンティニュー回数【無制限】／ダブルアサルトを決めた回数【規定数無し】

■真・獅子王出現条件
CPU撃破数【6体以上】／バトルボーナス使用数【1回以内】
コンティニュー回数【1回以内】／ダブルアサルトを決めた回数【未使用】

■NEO-DIO出現条件
CPU撃破数【6体以上】／バトルボーナス使用数【2回以上】
コンティニュー回数【未使用】／ダブルアサルトを決めた回数【4回以上】

■グッドマン出現条件
CPU撃破数【8体以上】／バトルボーナス使用数【未使用】
コンティニュー回数【未使用】／ダブルアサルトを決めた回数【6回以上】
タイムアップ時の残り体力合計値【1Pと2Pの合計値が50%以上】

エンディングに関して

エンディングはボスによって変化。グッドマンを倒したときのみ、キャラ別エンディングが見られる寸法だ。また、以下の組み合わせでグッドマンを倒すと、特別なイラストを見られる（→P.152）。

■スペシャルEDキャラ組み合わせ一覧

ユウキ&アイ
京&庵
舞&ナコルル
ハンゾウ&フウマ
Mr.カラテ&ロバート
テリー&ロック
覇王丸&幻十郎
楓&守矢
ロック&ギース
色&アスラ
タン&リー
マルコ&マーズピープル
祟雷&祟秀
キサラ&アテナ
シェルミー&Mr.BIG
K'&京
あかり&ほたる
鷲塚&キム
サイバー・ウー&マッドマン

CPU専用ボスキャラ紹介

ここからは、CPU戦のボス戦パートで登場するボスたちを紹介していこう。

ボスはミズチ、NEO-DIO、真・獅子王、グッドマンの四人が存在。上記でも触れたように、通常戦パートの戦績により、どのボスと闘うか決まるようになる。なお、ミズチ、真・獅子王、NEO-DIOはプレイヤーキャラとしても使えるが（真・獅子王は獅子王として）、技性能が若干異なる。

ミズチ

プレイヤーキャラのミズチとはいくつか技効果が異なるが、かなり厄介な性能となっているのが火闌降。やられ判定を残したまま空中へ吹き飛ばす上、同時に2発出せるように変更されている。砲台モードに入られるとキツイ。

NEO-DIO

プレイヤーが使用できるNEO-DIOと基本的に同じ。こちらの動きを制御する這い寄る敗北と、上方へ自らの破片を飛ばす憎き肉片が必殺技に追加されており、アルティメットビーストはガード不能。こちらのガードは這い寄る敗北で崩されるので、待ち気味の闘いは控えた方が無難。

憎き肉片



上方へ飛ばす飛び道具。使用頻度は低く、見る機会は少ない。

這い寄る敗北



一定時間身動きを取れなくする技。さりげなくガード不能。

真・獅子王

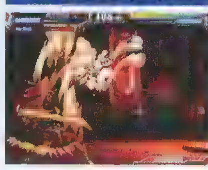
影武者ではない本物の獅子王がボスとして登場。そのベースは通常の獅子王と同じだが、オリジナル技で中段のハンターキラーが恐ろしく、爆発力が非常に高い。ハンターキラーから空中追撃でキングストレートをくらった日には大ダメージ必至。

ハンターキラー



驚異の中段攻撃。下段のビーストフローとの二択がとにかく嫌らしい。

キングアッパー



キングストレートを真上に向かって放つ、真・獅子王のオリジナル技。



PROFILE

- ■格闘スタイル：獅子王道
- ■身長：205cm
- ■体重：128kg
- ■出身地／国籍：アメリカ
- ■誕生日：1月1日
- ■3サイズ：不明
- ■血液型：O型
- ■好きなもの：闘争
- ■嫌いなもの：医者
- ■大切なもの：権力
- ■好きな食べ物：プロテイン
- ■特技／得意スポーツ：支配
- ■趣味：武器コレクション
- ■備考：武器「ゴッド・オブ・レオ」
- ■主要登場タイトル：風雲[illegible]
- ■CV：水津浩二



GOODMAN
グッドマン

秘密結社WAREZの幹部グッドマン。バトルコロシアムを開催し、ネオジオワールドを我が手に収めんと暗躍する人物で、先のページで紹介している特定条件を満たした場合のみに闘える真のボスだ。生体兵器を駆使した独自の戦闘スタイルは近寄ることすらままならず、ケタ外れに強い。P.147の攻略を参考に、勝利を目指せ！



グッドマンが使用する生体兵器キターカ。全身炎の固まりの大猿だ。



PROFILE

- 格闘スタイル：生体兵器への命令
- 身長：196cm
- 体重：102
- 出身地／国籍：不明
- 誕生日：4月1日
- 3サイズ：不明
- 血液型：A型
- 好きなもの：研究
- 嫌いなもの：自分を満足させないモノ
- 大切なもの：研究成果
- 好きな食べ物：サプリメント
- ：チェス
- ：ダーツ
- 主要出場タイトル：オリジナル
- CV：中田譲治

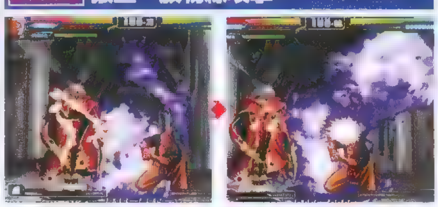
BATTLE GRAPHIC

登場　勝利



グッドマン 必殺技解説

必殺技　猿王・放物線攻撃



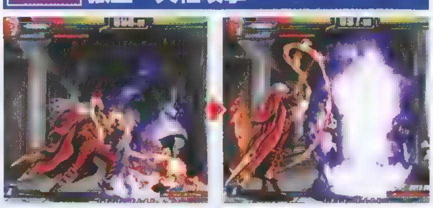
鞭を両手で引き絞めてから、キターカを山なりに飛ばす技。突進スピードは速いが、単体で出される分にはそれほど怖くはない。

必殺技　猿王・落下攻撃



鞭を縦に振りつつ、キターカを画面外から真下に落下させる。始めの鞭部分にも攻撃判定がある。キターカの位置次第ではノックバックが逆に。

必殺技　猿王・火柱攻撃



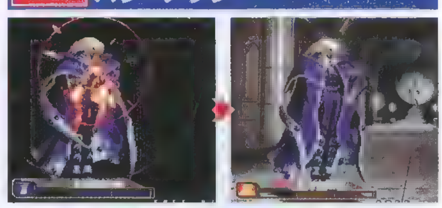
鞭を下方向に振るいつつ、キターカを火柱にして前進させる。始めの鞭が何げに下段攻撃となっており、立ちガードしているとヤバイことに。

必殺技　リフレクター



飛び道具跳ね返し効果のある、ガード不能技。攻撃をくらうと大きく吹き飛ばされる。起き上がりにリバーサルで出すことがあるので注意。

超必殺技　パワーアップ



パワーゲージを3本消費して、一定時間自身の攻撃力と防御力をパワーアップさせる超必殺技。パワーアップ中は服のカラーが紫になる。

CPU戦攻略

text : KYO

ボスが四人も存在する本作。どれも強力な相手だ。しかし、突破口はあるので、その一部を紹介しよう。

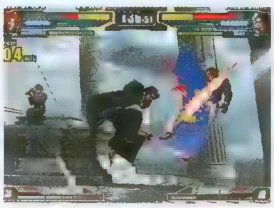
CPU戦基本戦法（共通戦法）

下段攻撃からの連続技でハメろ

CPU共通の倒し方に、起き上がりや吹っ飛びの着地に下段を重ねるパターンがある。CPUは、立ちガードが多めで下段に弱いのだ。一度ダウンを奪ったら、起き上がりに下段を重ね、ダウンする必殺技につないで繰り返そう。このとき、立ち状態からの下段だと、よりヒットしやすいぞ。また、下段に派生する必殺技は、下段の部分がヒットしやすい。若干有利〜若干不利程度の技をガードさせた後、発生の早い技を出すのもオススメ。ただし、無敵技で割り込まれることもあるので、注意を。



起き上がりに下段技を重ねる。後半のCPUやボスにも有効だ。

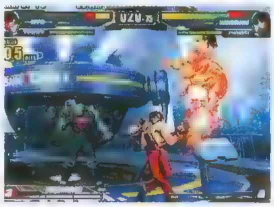


ヒット時はダウンする必殺技につなぎ、再度下段技を重ねよう。

ボス戦まで生き残れ

CPU戦は、どちらか一人が負けたらゲームオーバーのサバイバル方式。これはCPUとて同じことなので、集中的に攻撃を浴びせて一人倒してしまえば、それで勝ち抜けとなる。倒す寸前まで交代されてしまうとそれだけ時間の無駄となるので、一人の体力を奪うことだけを念頭に置いて闘うようにしたい。威力が低く、かつ演出に時間がかかるような技の使用もタイムロスにつながるので控えたいところ。また、こちらも非常時を除きできるだけ交代をしないように闘うといい。交代後はオートチャージが無くなるため、貴重なパワーゲージを稼ぐ手段を失ってしまうからだ。

CPUは、倒せば倒すほど強くなる性質がある。特定のボス狙いの場合は、CPU撃破数が規定数を超えた状態でタイムアップすればいいので、無駄に倒し過ぎないように注意しよう。欲を出して負けてしまっては、元も子も無い。



各ボス戦を目指すなら、CPUをたくさん倒すメリットは薄いぞ。

◆要注意キャラPICK UP！◆

幻十郎は、強三連殺でめくりを狙ってくる。めくり三連殺は、弱三連殺の後が多いので、弱三連殺後は気を付けよう。垂直ジャンプで様子見をしていれば、三連殺に対して反撃可能だ。

楓は、晨明・空牙での対空が多い。しかし、実は一定距離で出すだけだ。ガードして待っていれば目の前で出すので、着地に反撃しよう。



ジャンプで強三連殺を避けたら、連続技を狙え。桐覇光翼刃の対空にも注意。



対空技の晨明・空牙は、ガードしてしまえばスキだらけ。連続技を決めろ。



多くのキャラの対空技は、当たらない位置で垂直ジャンプをすれば誘える。

ボス戦攻略

VS. ミズチ

攻撃パターン

火闌降は任意の場所に炎を降らす技で、接近しにくく、ガードすると距離が大きく離れてしまう。ジャンプで接近するときも、巨大な飛び道具である顕斎の存在がやっかいだ。超必殺技の混は、発生が早く、ダッシュした瞬間や技の空振りに出されるとガードが間に合わない。ガードしてもガードクラッシュ値が高く、非常に危険。

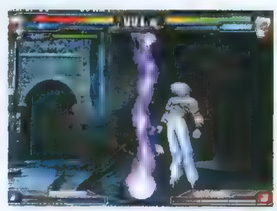


混はガードゲージを大幅にケズられてしまうので、ガードクラッシュしやすい。

倒し方

ミズチ戦でのカギとなるのは、火闌降の対処だ。火闌降を一度ガードしてしまうと、何発も出され、端まで押し戻される。さらに、飛び道具に対しても反応してくる。だが、火闌降をタクティカルステップで避けてしまえば、無防備の状態に接近できるぞ。前進しつつ常にミズチの動きに注意して、火闌降のモーションが見えたらタクティカルステップで避け、連続技を狙おう。

超必殺技の大神は、コマンド投げ。ガード崩しに狙ってくるので、接近戦は極力控えよう。混はケズりが大きく、火闌降を数発ガードした後だとガードクラッシュになりやすい。また、動こうとした瞬間を狙ってくることが多いので、パワーゲージがたまってるときは注意して動こう。



前進していき、火闌降が見えたら、タクティカルステップ。



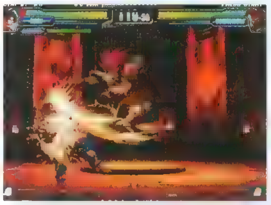
うまく避ければ、無防備のミズチに連続技のチャンスだ。

VS. 真・獅子王

攻撃パターン

真・獅子王は、中段のハンターキラーと下段のビーストブローの二択が脅威。どちらも突進技で、中距離から出してくるぞ。しかも、ハンターキラーは下段無敵、ビーストブローは上段無敵だ。

近距離では、強アースチョッパーがガード不能。判定が大きく、見てから反応が非常に厳しい。ナイトメアは当て身技。割り込みに使ってくるぞ。



中段のハンターキラーは、追撃してくるのでダメージが高い。

倒し方

真・獅子王は、こちらの技に対しナイトメアで反応してくる。起き上がりや、やや不利な場面での攻撃は、ナイトメアの的となるので気を付けよう。ナイトメアは、技の空振りに対しても出してくる。これを利用し、昇りジャンプ攻撃や目の前でスキの小さい攻撃でナイトメアを誘い、反撃を決めるのが真・獅子王戦の必勝パターンだ。ただし、近距離でのジャンプに対しては、超必殺技のキングアッパーを出してくる。近い間合いでは距離を取るか、垂直ジャンプに切り替えよう。

中距離では、ハンターキラーとビーストブローの二択が非常に強力。だが、両方ともジャンプで避ければ、ジャンプ攻撃から連続技を決められる。たとえ空中でヒットしても、痛手を負わないぞ。



反応の良さを逆手に取り、昇りジャンプ攻撃でナイトメアを誘う。



うまく誘えれば、着地後反撃のチャンス。大ダメージを与えろ。

VS. NEO-DIO

攻撃パターン

NEO-DIOは、投げを多用してくる。コマンド投げが二つあり、バーニングクローはダメージが高く、フリージングクローは凍らせて一定時間行動不能にする。這い寄る敗北は、ガード不能攻撃。伸びてくる影がヒットすると、行動不能となるぞ。追撃可能な上に、何回も決めてくることがあるので、大ダメージを受けやすい。

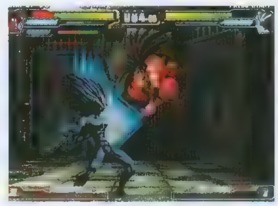


アルティメットビーストもガード不能。出始めに無敵があるぞ。

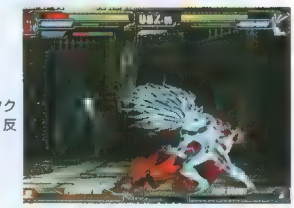
倒し方

NEO-DIOは、跳び込みに対しての反応が鈍い。一応、対空としてローリングスマッシュと無敵の鉄壁を使ってくる。とはいえローリングスマッシュは、出始めに無敵があるものの単発で威力が低く、あまり恐れる必要が無い。無敵の鉄壁は当て身技で、成功すると後ろに回り、髪の毛からの電撃で攻撃してくる。電撃はガード不能だが、引き付けてタクティカルステップで避けられるぞ。

近距離では、各種投げ技とガード不能攻撃が脅威なので、極力近寄らないようにしよう。各種投げは、ダッシュから狙ってくるので、けん制技で追い払う。超必殺技のアルティメットビーストは、無敵があるガード不能の乱舞技。暗転を見たら、タクティカルステップで避けて仕切り直そう。



跳び込みを狙うのが近道。もし、無敵の鉄壁を出されたら………、



着地後引き付けてタクティカルステップ。反撃を決めろ。

VS. グッドマン

攻撃パターン

鞭を振るい、炎で攻撃するのがメイン。猿王・火柱攻撃は、3本の炎を出す技。猿王・放物線攻撃は、炎を約画面一つ分、放物線を描きながら移動させる。猿王・落下攻撃は、頭上目掛けて炎を降らす技だ。超必殺技のパワーアップは、体の色が変化し、一定時間攻撃力が上がる。炎の攻撃速度や、ヒット数も増加し、より厳しい攻めを仕掛けてくるぞ。



リフレクターはガード不能技。また、飛び道具を跳ね返すぞ。

倒し方

グッドマンに勝つには、まずは鞭の動きと炎の動きの関係を覚えよう。猿王・放物線攻撃は、鞭を両手で引っ張る。三つの炎の攻撃の中で、唯一鞭に攻撃判定がない。猿王・落下攻撃は、鞭を縦に振る。猿王・火柱攻撃は、鞭を前に振る。リーチが長く、下段なので気を付けよう。

この三つの中で、狙い目になるのは猿王・落下攻撃。鞭が届かない間合いで待ち、鞭を振り下ろしたら、リーチの長い技を刺し込もう。また、猿王・落下攻撃は、連続で出してくることが多い。ガードしたら、一点読みで前方ジャンプ。このとき再度猿王・落下攻撃を出していれば、ジャンプ攻撃がヒットするぞ。ただし、近い間合いだと鞭に当たってしまうので、距離に十分気を付けよう。



少し離れて待ち、鞭を振り下ろすモーションが見えたら…… 。



リーチの長い技で反撃。早過ぎると鞭に当たるので、注意。

ENDING & DEMONSTRATION LIST
エンディング一覧

各キャラのエンディングを一挙公開。スペシャルエンディングの1枚絵も併せて紹介するぞ。

ミズチ

ミズチ登場デモ



なぜここを訪れた。我が名は蛟（ミズチ）。死すべき定めの人の子らよ。汝らの魂を、ガイアの元へ……さぁ……無へ還ろう。



対ミズチ勝利後



蛟（ミズチ）の膝が、コロシアムの石畳に崩れ落ちた。人に見えて人ではない存在。人の手で創り出された地球意思。その体は急速に損なわれつつあった。

鼓動は不規則に脈打ち、肌は老婆のように萎び、体中の血管を破ってあふれ出た大量の血が、あたりに不気味な甘い香りを漂わせる。

「我は……」

WAREZによって与えられた偽りの命が今、尽きた。

「優勝おめでとうございます。さ、今から表彰式を執り行ないますので」

澄ました顔でそう言った男に詰め寄って問いただしたが、男はWAREZに司会を任されただけで、バトルコロシアムの実態については何ひとつ知ってはいなかった。だが、ひとつだけ解ったことがある。

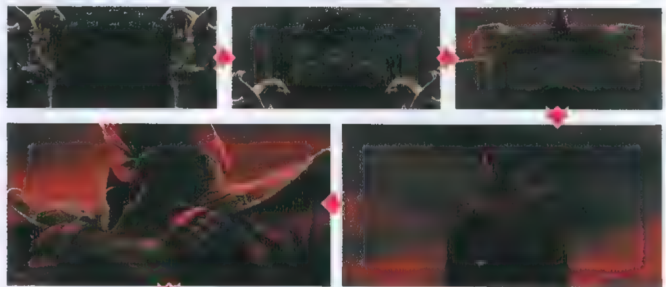
蛟との戦いは、「本当の」決勝戦ではなかったのだ。大会で最も優れた結果を残した者だけが、真の敵と相対することができたのだ、と。

新日本歴2017年3月。

バトルコロシアムは、ひとまずその幕を下ろした。

真・獅子王

真・獅子王登場デモ





強者たちよ、待ちかねたぞ。意義あるこの戦いの最後、WAREZなどに飾らせはせぬ。勇者の相手は真の勇者こそが相応しい。そう……この「真・獅子王」こそがな！

対真・獅子王勝利後

「有り得ぬ……我が肉体が……」

コロシアムに音立てて倒れたのは、己の勝利を信じて疑わなかった獅子王の方であった。薬物とトレーニングとで究極にまで高められたその肉体も人は人。決して無敵でも不死でもないのである。だが、ひとり獅子王だけがその事実を受け入れようとしなかった。

「認めぬ。認めぬぞ……我が肉体はまだこの程度ではない」

獅子王は剣を杖にしてかろうじて立ち上がり、出口へ足を向けた。

「我はまだ死ねぬ……死ねぬのだ」

限界を超えるダメージを受けた体は、大量投与された薬物に対しても拒否反応を示しつつあった。体中の骨がきしみ、筋肉が悲鳴をあげ、意識が遠のく。途切れる意識を繋ぎとめているのは、ただ己が獅子王であるという誇りだけであった。

「貴様たちを……『獣神武闘会』に……招待しよう……」

誇り高き獅子が言った。

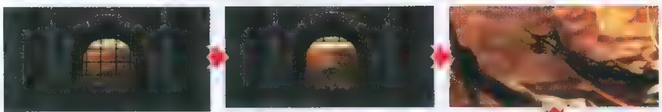
「強者たちよ、我はそれまでに……必ず傷を癒して待っているぞ」





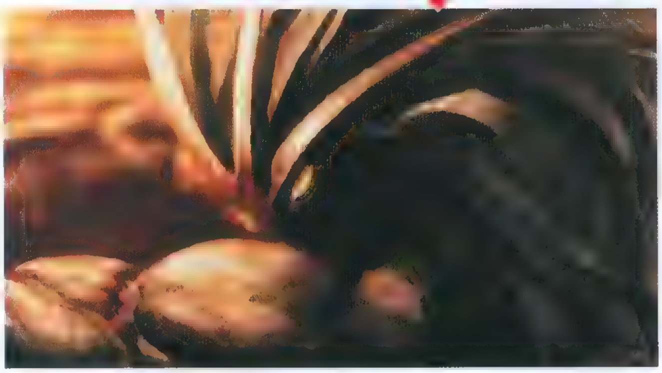
NEO-DIO

NEO-DIO登場デモ



貧弱……貧弱貧弱!!　あまりに貧弱ゥ！　生きる価値のないゴミ虫どもめ。せめて我が糧となることに生きてきた意味を見いだすがいいッ！　この究極の生命体……DIO様の血肉となる栄誉、与えてやろうッ！





対NEO-DIO勝利後

「バッ　バカな！　この私が……究極生命体であるこの私がアアアッ！」

NEO-DIOの断末魔の叫びが、コロシアムの石壁に反響する。地に伏しているNEO-DIOは、もはや究極の生命体などではなかった。己の敗北と、これから訪れる死を受け入れることのできない哀れで不完全な存在にすぎない。まるで……まるでただの人間のように。

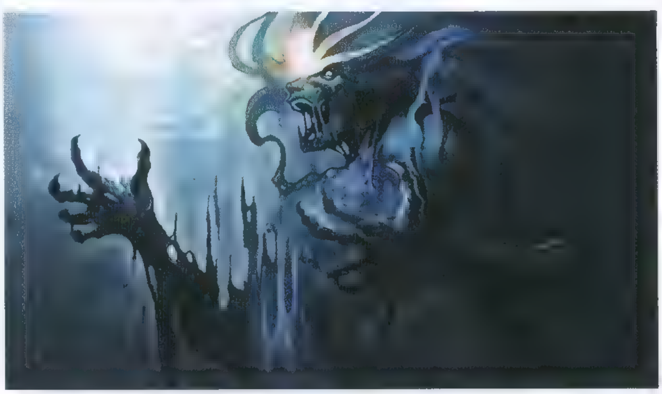
「このゴミが……　クズ……が……」

全ての細胞が崩壊をはじめていた。己が単なる蛋白質の集合体となりつつある過程にあっても、その言葉は途切れない。

「虫けらが！　カスが!!　下等生物がアア!!」

全ての人間がその姿から目を背けても、呪詛の叫びはまだ続いていた。こうしてバトルコロシアムに幕が下ろされ、NEO-DIOは無へと還った。だが、この世に邪な人間がいる限り、第二第三のNEO-DIOがいつか必ず、再び現われることだろう。

何よりも……そう。WAREZは健在なのだから。



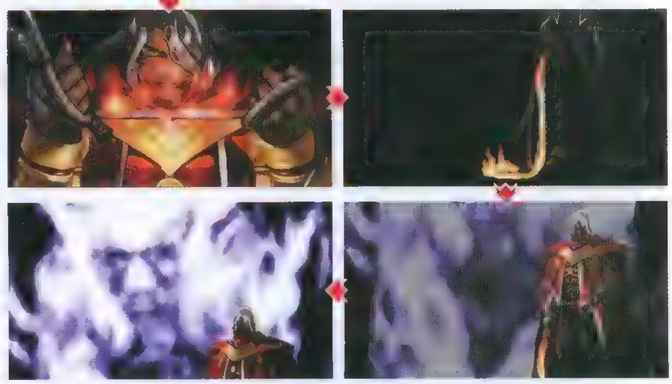


グッドマン

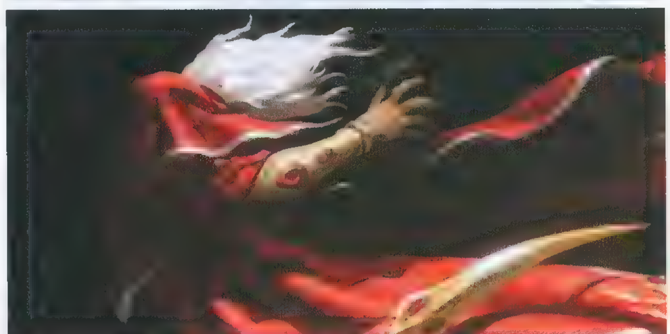
グッドマン登場デモ



ようこそ……誉高き、コロシアムの勝者たちよ。
我がWAREZは君たちを……心から……歓迎しよう!!
……私の名前かね？
ふむ……　そうだな。では「GOOD-MAN」とでも呼んでくれたまえ。
グッドマンか……フフフフ。我ながら私にぴったりの名前だ。君たちもそう思うだろう？
さて……準備は済んだかね？
では……参る！

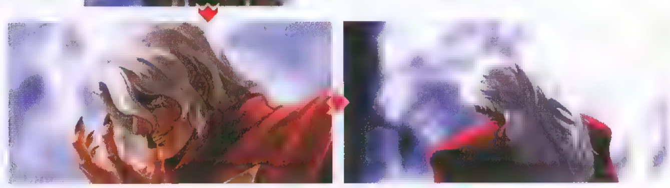


対グッドマン勝利後





むう……さすがに、やるな……。私では……勝てぬということか。「今の装備では」な。君たちの「助力」には感謝している。楽しみにしているよ「次の機会」を、ね。フフフ……フハハハハ!!



キャラ別エンディング集

ユウキ

WAREZへの潜入捜査というユウキの目的は達成された。だが大会運営本部は、すでにもぬけのカラとなっていた。グッドマンと名乗った男は、全てのデータを消去しており、彼の本当の名前すら、ついに明らかにされることはなかったのだ。
「これで終わりじゃない……」
ユウキには解っていた。あの男は、必ずまた何かを仕掛けてくる。そして必ずこのオレと闘うことになる、と。巨大なコロシアムを横切って夕日が落ちる。ユウキの戦いは、始まったばかりなのだ。

アイ

ネオポケが示す時間は、すでに午前9時を過ぎていた。
「たいへんたいへーん！」
調査部隊が決勝会場に足を踏み入れた時、すでにアイの姿はどこにも見あたらなかった。が、しばらくすると空から愛用の帽子が落ちてきた。見上げればバルーンが空高く浮かび、アイらしき女の子が小さく手を振っている。帽子のつばには、走り書きが一行。
「急げば限定版が買えるので行きます。あとよろしくね」
今日は新作ソフトの発売日。これまで任務が忙しく、予約するヒマもなかったのだ。
「さってと……日本橋と秋葉原、どっちで買おっかなー♪」
あなたの街のゲームショップに、いつかアイが現われるかも……。

草薙京

「逃げやがった……」
京は指先から燃え立っていた炎を吹き消して呟いた。グッドマンと名乗る謎の男が消えた後、もはやここに人の気配はない。こういう手合いが逃げ支度に抜かりがないのは良く知っている。
「ま、どこかの誰かさんみたいに自爆するよかマシだけどな」
暗く陰気なコロシアムの内側に、朝日が差し込んだ。日の光に照らされた京の服は、そこかしこに焦げ目が付いている。草薙の炎と互角に渡り合う炎の使い手とは？　WAREZの真の目的とは？　そして謎の男グッドマンの正体は？　だがその前に　…
「で、家に帰るにはどーすりゃいいんだよ」
360度、どこを見ても地平線。スタジアムの外は、見渡す限りの荒野だった。
(ユキ、悪ぃ。ちっと遅くなるわ)

八神庵

数ヶ月後……八神庵は、キング・オブ・ファイターズの会場に立っていた。対峙しているのは、草薙京。3対3のチーム戦とはいえ、八神の目に映るのは京ただひとり。
「今度こそ貴様の鼓動を止めてやる」
「てめぇのしつこさは病気だぜ、八神」
「俺の病を癒すのは……　京！　貴様の鮮血を見る以外にない！」
赤と紫の炎が、まるで生き物のように二人の間を駆け巡り、観衆も息を呑んで見守った。何度目の戦いになるのか覚えてはいない。お互いに憎み、暴力をぶつけあうだけの長い長い歳月。だが、ふと思うことがある。あの男のことを一番良く理解しているのは、自分ではないのか。憎しみ、争い合う中でしか解り合えることのできない何かがあるのではないか、と。制限時間が近づいてきた。憎悪と、そして至福の時が終わる。

K'

K'　はWAREZの脅威をひとまずは打ち払った。だがそれで得られたのは、新たなる闘いまでの、ほんの一時の休息の時に過ぎない。
「いつまで続けてりゃいいんだ……」
サングラスの奥の瞳が絶望に沈む。闘いの果てに平穏が得られるのか、誰も保証してはくれない。
「なーに暗くなってんだよ、相棒」
背中をどやしつけたのは、身長2メートルを超える巨漢であった。栗色の髪をした少女も一緒だ。
「カッコよかったよ！　もっとにっこりすればいいのに」
「……どいつもこいつも」
普通の生活。普通の幸福。それらとは、ほど遠い世界……だが、少なくとも今の彼は孤独ではない。

シェルミー

「ふう、いい汗かいちゃったぁ。あは♥」
コロシアムを乾いた風が吹き抜ける。シェルミーは気持ちよさそうに、胸元へその風を入れているが、どういうわけか前髪だけは揺れもしなければ風になびきもしなかった。
「ようシェルミー、みごと優勝だな！」
「おめでとー！」
「あらぁ、二人とも見ててくれたの？」
当然だろ、と巨漢の社。まぁね、と小柄なクリス。
「来週はいよいよライブだからな。こんな大規模大会で、俺たち『C·Y·S』の宣伝してくれた以上、大入り満員間違いなしだぜ」
「……え？」
「これで赤毛にデカイ面されずに済むってもんだ」
「社、何の話？」
「まーたまた、とぼけるなよ。大会で目立ってバンドの宣伝するって言ってたじゃないか」
「……ああ、忘れてたわ♥」
申し訳ないと思っているのか、気にもとめていないのか。彼女の目からうかがい知ることはできない。

テリー・ボガード

「OK！」
かつてない大規模格闘大会として注目を浴びたバトルコロシアム。その優勝の栄誉は、下馬評のとおりテリー・ボガードが手中におさめた。
「あの男は衰えを知らないようだな。どう思うアベル」
「……強い」
「フッ、相変わらず正直なヤツだ」
大会の様子をTV観戦していた二人の男が、テリーの戦いぶりを評していた。おそらくはセカンドサウス最強の実力者たちである。
「例の大会だが、テリー・ボガードから返事は？」
「まだだ。だが案ずるなカイン。あの男は必ず参戦してくる」
「……そうだな」
TVモニタには、ロック・ハワードの姿も映し出されている。親子か兄弟のように振る舞う二人を見て、カインと呼ばれた男はほんの少しだけ、笑った。

不知火舞

「どう、アンディ！　参ったっておっしゃ……い？」
バトルコロシアムを制覇して、意気揚々と引き上げてきた舞を出迎えたのは、門下生たちの冴えない表情だけだった。
「私が帰って来たってのに、アンディはどうしたのよ！」
門下生のひとりの襟首を掴んで、前に後ろにガクガクと振って問いただす。
「つい先日、テリーさんと東さんに誘われて『しばらく留守にするからよろしく』って」
「またあの二人ね……KOFがそんなに大事なわけ!?」
「そりゃ大事に決まってますよ」
「格闘家にとっちゃ一大イベントですからね」
などと言い返せる門下生がいるわけもなく、一同静まり返って通夜か葬式のような静けさである。
「そこの人！　マリーとキングに連絡取って！　今すぐよ！」
「は、はぁ。何のためにですか」
「決まってるでしょ！　私もKOFに参加して、アンディに愛の力を思い知らせてあげるのよ！」
「それは愛の力とは違うんじゃ……」
などと言い返せる門下生がいるわけもなく……

キム

「はっはっは。二人とも、ちゃんと修行していましたか？」
あふれる正義の力でバトルコロシアム優勝を勝ち取ったキムは、意気揚々と韓国に凱旋帰国した。歓迎のセレモニーもそこそこに家に戻って来ると、チャンとチョイの姿が見えない。聞けば道場の裏山に居るという。裏山に行ってみると、二人が滝に打たれていた。
「どうかキムのダンナが優勝できますように」
「キムのダンナがケガなんてしないようにでヤンス～」
キムは思わず目頭を押さえた。
「お、お前たち……私のために」
「あ！　キムのダンナ！」
「祈るのに夢中でちっとも気がつかなかったでヤンス」
「今度こそわかった。お前たちの更正は本物だ。世間に戻しても何の不安もない」
「と、いうことは……更正終了？」
「で、ヤンスか？」
「ああ、問題なかろう」
「やったぜ、チョイ！」
「演技の甲斐があったでヤンス！……って、あ……」
「……」
二人が更正したとみなされるのは、まだまだ先の話のようだ。

ギース・ハワード

「フンッ、他愛もない」
ギース・ハワードが苦い表情をしたのはダメージによるものではなく、相手の物足りなさのためである。乱れた道着の襟を正した他は、息も乱れていない。
「お待ちしておりました。ギース様」
「ビリーか、ご苦労」
背後にはビリー・カーンを筆頭に、リッパー、ホッパーなどの側近が勢ぞろいしている。彼らを伴って当然のようにコロシアムを出たギースは、当然のように用意された車に乗り、当然のようにサウスタウンへと向かった。
「留守中、変わったことは？」
「影武者が、何やら勘違いをしているようです」
「愚かな。長生きはできんな」
フィルムを貼った車窓にサウスタウンの今の姿が映る。わずかな間に小悪党が闊歩し、以前より大幅に治安が悪化、街の活力が失われつつある。サウスタウンは今、強力な支配者を必要としているのだ。
「この街は、私がいなければ成り立たんのだよ……」

タン・フー・ルー

優勝者、タン・フー・ルー。
老人の実力は広く知られていたものの、まさかバトルコロシアムを制するほどとは思っていなかった周囲の人間は、驚きを隠せないでいた。
「この老いぼれに優勝させるとは、全く最近の若い者は…… 」
恐るべし、タン老師。衰えを知らぬその実力は、まさに拳聖と呼ぶに相応しい。賞賛の言葉が街中で語られ、祝電や祝いの品々が次々と送られてきた。山と積まれた祝いの品々と来客に囲まれてタン・フー・ルーはにこにこと幸せそうだ。来客の中にはアンディ・ボガードなども姿を見せている。そんな客たちを前に、タンは立ち上がり、そして言った。
「はて、皆様はいったいどちら様ですかいのう」
「……」
「ところで飯はまだかいのう」
「先生、さっき食べたばかりじゃないですか」
「ほうじゃったかのう。ところで飯はまだかいのう……」

秦崇雷

「秦の秘伝書、返してもらうぞ」
秦崇雷は貴重品の保存室に収められていた秘伝書に手を伸ばした。とは言え、真っ赤な偽物かそれとも単なるレプリカの可能性も高い。これまで偽物の秘伝書など、いくらでも目にしてきたのだ。ぬか喜びは禁物である。
「ん……これは！？」
突然崇雷は秘伝書を取り落とし、両手で頭を抱えてその場にうずくまった。
「う、ウウウウッ　あ、頭が、頭が痛い」
激烈な痛みが頭の内側から襲ってきていた。まぶたを開いたままでは、眼球が飛び出るのではないか、と思えるほどの刺激である。崇雷は夢中で目をつぶり、歯を食いしばってそれに耐えた。長い時間苦しんだ末に、崇雷はようやく気がついた。
「……ここはどこなんだ？　僕は何をしていたんだろう」
足元の秘伝書に見向きもせず、崇雷はふらふらと立ち上がり、立ち去った。彼に宿るもうひとつの人格、即ち「秦空龍」ではなく、本来の秦崇雷が目を覚ましたのである。秘伝書は果たして本物であったのかどうか。それは誰にもわからない。

秦崇秀

「返してもらいますよ。秦の秘伝書をね」
秦崇秀は貴重品の保存室に収められていた秘伝書に手を伸ばした。とは言え、真っ赤な偽物かそれとも単なるレプリカの可能性も高い。これまで偽物の秘伝書など、いくらでも目にしてきたのだ。ぬか喜びは禁物である。
「……これは!?」
突然崇秀は秘伝書を取り落とし、両手で頭を抱えてその場にうずくまった。
「はうっ……頭が痛い、痛いよ兄さん！」
激烈な痛みが頭の内側から襲ってきていた。まぶたを開いたままでは、眼球が飛び出るのではないか、と思えるほどの刺激である。崇秀は夢中で目をつぶり、歯を食いしばってそれに耐えた。長い時間苦しんだ末に、崇秀はようやく気がついた。
「僕はいったい何を……。兄さんはどこにいるんだろう」
足元の秘伝書に見向きもせず、崇秀はふらふらと立ち上がり、立ち去った。彼に宿るもうひとつの人格、即ち「秦海龍」ではなく、本来の秦崇秀が目を覚ましたのである。秘伝書は果たして本物であったのかどうか。それは誰にもわからない。

ロック・ハワード

バトルコロシアムの頂点に立ったのは、無敵の龍でも伝説の狼でもなかった。歴戦の格闘家たちを押し退け優勝を決めたのは、弱冠17歳の新星。その名も「ロック・ハワード」。
「おめでとう、ロック」
テリー・ボガードは心から彼を祝福し、少し迷ってから、1通の手紙を差し出した。
「MAXIMUM MAYHEMキング・オブ・ファイターズ開催のお知らせ。この度10年ぶりに……」
それから1週間が過ぎた。何度目か思い出せないほど読み返した手紙。ロックは、それをもう1度開き、目をつぶった。
「いいよ……決めた」
「そうか、どうする？」
彼は椅子から立ち上がり、答えた。
「セカンドサウスへのチケットは2枚にしてくれ、テリー」

双葉ほたる

「待って！　私のお兄ちゃんの……」
お兄ちゃんの行方を教えて。尻すぼみなその言葉が、スタジアムの闇に吸い込まれて消えた。
ようやくここまで辿り着いたのに……
大変な思いをしてきたというのに……
それでも兄の消息を掴むことができなかった。
「……イトカツ？　なぐさめてくれてるの？」
ほたるの肩にテンが駆け上がり、小さな頭をすり寄せて、甘えた声を出して鳴いた。
「だいじょうぶ。私は負けないよ。あきらめないよ。ずっと探していればいつか……」
次の手掛かりがないわけではない。もうすぐ近くの街で、大きな格闘大会が開かれるのだ。剛系の中国拳法を使うアジア系の男が参加しているとも聞いた。今度こそ兄かも知れない。兄であって欲しい。
「ずっと探していれば、いつかきっと……」

二代目Mr.カラテ

無敵の龍の完全復活は、各メディアを通じて世界に伝えられた。心・技・体。全てに充実した坂崎亮の存在は、格闘者たちの頂点として名実共に認められることとなり、同時に極限流空手の象徴として、「ミスター」の冠に相応しい男となったのである。
「おいリョウ、表彰式はじまるで……って、リョウがいてへん!?」
会場にリョウの、Mr.KARATEの姿はなかった。名誉も金も彼の目的ではない。
より強く
さらに強く
極限への道は彼の後に作られるのだ。

ロバート・ガルシア

「これで気が済んだか、ロバート」
「カーマン？　カーマン・コールやないか。久しぶりやな」
ガルシア財団のスペシャルエージェントを務めるカーマン・コール。一代で財団を築いたロバートの父、アルバート・ガルシアの懐刀と呼ばれる、護身術の達人である。
「前にも一度こういうことがあったが……。今回の大暴れで、やんちゃは終了だ。財団に戻って然るべき責務を果たしてもらうぞ」
「わいも前に一度言うたことがあるで？　やっぱりわいは実業家より空手家なんや。力ずくでもあんたを振り切ってみせるで」
……二人はしばし、無言で視線を戦わせた。
「……ふふ、やんちゃなロバート坊やが成長したものだな」
「坊やはやめてえな。もういい歳こいたオッサンやで？」
極限流道場にロバート・ガルシアが師範として復帰した。その後、道場が隆盛を極めたかどうかは定かではない。

Mr.BIG

バトルコロシアムを制したMr.BIGは、組織内での発言権を一気に高め、その勢いを駆ってサウスタウンからWAREZ勢力を一掃しはじめた。合法、非合法を問わない彼のやり方に、さしものWAREZも撤退に次ぐ撤退を強いられた。WAREZによる実質的な支配を好ましく思っていなかった者は多く、一般市民からでさえ、これを快挙と称え喝采を送る者が続出した。
「ボス、最近ボスの株はうなぎのぼりですぜ」
「当然だな。フフフ」
「ボス、TV局から取材の申し込みが来てますぜ」
「こっちは雑誌の表紙にボスを……てことですが」

Mr BIGは部下の報告を聞きながら、満足して葉巻をくゆらせた。
「フッフッフ……ようやく俺にも運が向いてきたようだな」
「ボス、次は何をやらかしますか？」
「そう焦るな。そうだな、まず手始めに……KOFでも優勝を決めてやろう。ギースとクラウザーを上手く利用してやれば……」

リー・パイロン

リー・パイロンの獅子奮迅の活躍により、白龍丸の製法と家族の安全とが保証された。だがバトルコロシアムがもたらした恩恵は、それだけにとどまらなかった。七十歳近いリーが、並居る強豪を抑えて優勝したことは各マスコミで大きく取り上げられた。健康と長寿の秘訣は秘伝の漢方薬にあるに違いないとして、店の前には連日行列ができる騒ぎ。李家の人間は嬉しい悲鳴をあげている。そんな大繁盛の店先に、妙な人物が訪れた。
「すまんが腰痛に効く薬を頂きたい」
人物は天狗の面をかぶっていた。
「……何をしとるんじゃ。タクマ」
「な、何を根拠にそのような！　私の名は初代Mr.KARATE！　タクマ・サカザキなどではない！」
「‥‥」
そのようなわけで、李家は今日も平穏無事なのである。

覇王丸

「ふぅ～。久々にいい汗かいたぜ」
河豚毒を鞘に収めると、それまでの疲労がどっとあふれてきた。だが、わざわざ「ころしあむ」とやらまで足を運んだ甲斐はあった。これまで見たこともない技、出会ったこともない敵、彼らとの命を賭けたやりとり。これこそ覇王丸が求めていたものだ。最後の敵だけは何やら尻尾を巻いて逃げ出したが、それも大したことではない。
「……ちっ、もうお終いかよ」
傾けた徳利からは、一滴の酒もこぼれてこなかった。またどこかで酒屋を見つけ、首元まで酒を詰めてもらおう。支度といってもそれきりである。ひとつの旅がこれで終わり、また新しい旅がはじまる。門出に覇王丸の心は躍った。

ナコルル

「この試合を見ているみなさん、聞いてください！」
ナコルルは叫んだ。予選の時にあれほど用意されていたTVカメラがここにはない。だが試合の様子は、必ずどこかで撮影され、世界に伝えられているはずだ。
「山が、川が、森が泣いています。全ての良きカムイが悲しんでいます。私は……私は‥」
ナコルルの肩が小さく震え、言葉が途切れた。
「HEYナコルル！　ジャパンの平和のためにFIGHTだ！」
「姉さま、応援するよ！　勇気を出して！」
「みんな‥」
数ヶ月後。連邦政府は世論に後押しされる形で、WAREZ開発部門に対し、操業差し止めの行政処分を下した。カムイコタンの春が終わり、短い夏が訪れる。

牙神 幻十郎

バトルコロシアムを主催した謎の男グッドマンは、梅鶯毒の錆びとなる寸前に逃亡して消えた。
「気に入らんヤツだ……」
斬ると決めた男を仕損じた。幻十郎にとって何より歯がゆい事実だったが不機嫌なのはそれだけが理由ではない。梅鶯毒の妖しく美しい刀身に、刃こぼれが生じていたのである。それだけの素材で身を固めていた敵であったのだ。
「研ぎ師？　そうやなぁ……この辺にはちょっと……」
上方から流れてきたという郭の女に寝物語に尋ねてみたが、芳しい答えは返ってこなかった。梅鶯毒ほどの刀を、そこらの包丁と同じように扱うわけにはいかない。
「でも研ぎ師やなくて刀鍛治やったら、有名な先生がいたはずや」
幻十郎は煙管の灰を叩いて落とし、その名をたずねた。
「確か……　そう、高嶺。高嶺はんって刀鍛治やったわ」

色

気がつけば月夜の荒れ寺にいた。コロシアムの喧騒が消え、代わって虫の声がかすかに空気を振るわせる。
「……帰ってきたのね」
WAREZの呪縛を解き放ち、色は己の世界へと戻ってきた。感慨は無い。
「‥？」
虫の声が途切れ、赤子の泣き声が聞こえてくる。土壁も崩れる本堂の中に、ひとりの赤子が捨てられていた。色はその手に赤子を抱き上げた。
「さぁ、行きましょう……ユガ様の元へ」
赤子が泣き止んだ。小さな手が色の指を掴み、小さな目が色の瞳を見つめる。そして赤子は笑った。色の足が止まり、境内の静寂を虫の声が再び埋めた。十六夜の月が蒼く風景を染めている。翌日、ある村の富裕な農家の縁側に、一人の赤子が置き捨てられていた。紫色の柔らかな布に、優しく包み込まれて。

アスラ

「ユガはここにいないというのか」
全ての敵を鎧袖一触に屠ってきたアスラは、この世界にユガの気配がないことにようやく気付いた。おそらくユガが時間を稼ぐため、アスラをこの世界に誘導したに違いない。
「無駄な時を過ごしたか。……ユガよ、少しばかり長生きできたな」
しかし、なぜユガは時間を稼がなくてはならなかったのか？　幽閉されていた自分への呪縛が弱まったのはなぜなのだ？　そうせざるを得ない何かの事情があったというのだろうか。例えば……そう。壊帝ユガが、自分以外の何者かに、一度敗れ去ったことがあるのではないか。だが、その全ては予測の域を出ない。アスラは再び次元の扉を開いた。彼の復讐は今度こそ果たされるだろう。

[illegible]

グッドマンと名乗ったWAREZ幹部は逃亡し、楓が期待していた地獄門についての情報は、何一つ得られなかった。
「あの男も、地獄門の影響で現れたのかも知れないな」
残念ながら常世との繋がりを断ち切る方法を見つけることはできなかった。だが、楓と別行動を取っていた玄武の翁から吉報ありとの連絡が入る。
「封印の巫女？」
翁の話によれば、地獄門を封印するには太古の昔行われた「封印の儀」を執り行なうことが必要であり、その「封印の儀」には「封印の巫女」なる存在が欠かせないのだという。だが翁を含め、同席した雪にも楓にも、封印の巫女に心当たりなどあるはずがなかった。さらに厄介な事に、その鍵となる巫女を殺す者……「常世の使者」なる存在があるという。楓たちは「常世の使者」から「封印の巫女」を守り、「封印の儀」を成就させなければならないのだ。
「一仕事終えたばかりで悪いがな、楓、それに雪。すぐに発ってくれんか」
幕末動乱のただ中に、月華の剣士たちが再び集う。

御名方 守矢

WAREZの誇るデータベースには、古今東西のあらゆる伝承が記録されていた。御名方守矢の求めるもの、すなわち地獄門とその封印に関する資料もそこにあった。地獄門を封印するためには「封印の巫女」を探し出し、彼女と共に「封印の儀」を執り行なわなければならないらしい。加えてその儀式を阻止するために、常世より刺客が放たれることになるだろう、とも。
「常世の使者、ということか」
守矢はWAREZの技術者に突きつけたままだった切先をようやく引いた。バトルコロシアムに参加したことは無駄ではなかった。己がこれから成さねばならぬ事。そしておそらく楓が成さねばならぬ事も、ここにようやく道標を見つけたことになる。しばらく後、守矢は玄武の翁の元を尋ねた。
「このことを楓に伝えていただきたい。私のことは伏せた上で」
守矢は守矢の、楓は楓の道を歩んでいる。時に交わることがあっても、共に歩む季節は既に過去のものとなっているのだ。

一条 あかり

「あ、十三やんか。ただいま～」
「お嬢、ただいまやないわ。お父んがカンカンに怒っとるで」
あかりはそう言われて、ようやく気がついた。勘違いからバトルコロシアムに参加して、無断で何日も家を空けたとなっては、あの小うるさい父のことだ。何日説教が続くかわかったものではない。
「くおらぁ～！　この不良娘が！！」
あかりはあわてて懐を探ったが、人形は使いきってしまっていた。式を身代わりにする手は使えない。何か他に役に立ちそうなものと言えば…
「お、お父ちゃん違うんや。えっとな……、こ、これ」
正座して差し出したのは厚手の菓子箱だ。幻鋭が開けると、部屋に甘い香りが漂った。「かすていら」である。
「これな、えーと……　そうや！　山吹色の菓子やねん。長崎のおみやげで結構高いんやで！　えんぐりっしゅで言うところの「ぶらいぶ」ちゅーやつや」
「‥‥」
「え、えと、その……　何か言うてぇな。お父ちゃん、ノリが悪いで？　この場合は「そちも悪よのう」とか……」
「こおぉのバカもん!!　全くお前というヤツはくどくどくどくど……どこでシツケを間違ったのかくどくど……」
一条家では、日暮れまで幻鋭の説教が続いたそうである。

鷲塚 慶一郎

「逃げるとは卑怯な」
WAREZの関係者は蜘蛛の子を散らすように消え去っていた。誰一人、鷲塚慶一郎に歯向かう者はいない。
「幕府の力が衰え世が乱れれば、このような輩が跋扈するということか」
鷲塚は何かの手掛かりが得られれば、と、コロシアムの内部を調査することにした。だが地獄門に関する資料は、何ひとつ発見できなかった。
「おーい、そこの人。助けてくれんかの」
調査にも疲れた頃、監禁用の部屋に設けられた鉄格子付きの小さな窓から、浪人が顔をのぞかせているのを見つけた。ぼさぼさの頭髪に薄汚れた格好だが、人好きのする笑顔をしている。鷲塚は無人の監視室に戻って鍵を手に入れ、浪人を助けてやった。
「いやぁ助かったきに。まっこと大変な目にあったぜよ」
復命後、鷲塚はその時助けた男の素性をようやく知ることになった。海軍操練所に所属する、土佐脱藩浪人とのことである。十五代将軍が大政を奉還したのは、二人の出会いからわずか3年後のことであった。

ハンゾウ

風吹き荒ぶ断崖絶壁の上に、ひとりハンゾウは立ち尽くしていた。
「これまでにない強敵たちでござった‥」
バトルコロシアムで拳を交えた強者たち。その中の誰一人として、楽に勝てる者などいなかった。紙一重の勝利がいくつもあった。ハンゾウは伊賀の里に宛てて手紙をしたためた。暫く戻るつもりはない。こちらの世界に残り、さらなる修行を重ねるつもりだ、と。風がさらに強くなる。懐から忍具を取り出したハンゾウは、丈夫な布を両手両足で広げた。
「さて、確かフウマ殿が、修行には「きゃばくら」なる場所がもってこいと言っていたでござるが……おお、あそこに看板があるでござる！　いざ行かん！　たぁ!!」

フウマ

「よし、ブラウン博士の借用書はこれだな」
フウマは無人となったコロシアム内で、ブラウン博士からWAREZへ宛てた借用書を発見して破り捨てた。
「一件落着、と。さぁて、あとはコロシアムで出会ったあの子とデートデート♪」
いそいそと忍装束からスーツに着替え、往来に出ながらフウマは考える。帰国子女のキサラちゃん……男勝りなところがカワイかったよな。舞ちゃんのナイスバディも魅力たっぷりだ。いや、でも、色ちゃんの妖艶さも捨てがたいし。
「フウマ君？」
といって、アテナちゃんの明るさも貴重だし。いや、シェルミーちゃんのムチムチ感の方が……。待て待て、正統派清純少女ナコルルちゃんを忘れるわけにはいかないだろう。清純派といえば、妹キャラの代表ほたるちゃんを外しちゃ可愛そうだ。
「……フウマ君！」
それとも5年後に期待の一条あかりちゃんにツバつけておくのも悪くない。それならいっそ10年後に先行投資の巻島ゆずちゃんも……
「フウマ君!!!　無断欠勤を1週間も続けておいて、何をしてるんだ！」
「ぶ、部長??　あ、しまった……。休暇届け出すの忘れてた」
フウマのデートは、当分先のことになりそうである。

マッドマン

時を超えて現代に甦った精霊戦士マッドマンの活躍により、パプアニューギニアの平和は守られた。
「ありがとう、マッドマン！」
「マッドマン様、ばんざーい！」
村は歓喜の渦に包まれ、神とマッドマンを称える祭りが開かれた。感謝の踊りはマッドマンを輪の中に加え、夜が更け夜が明け、さらに夜が更けるまで続けられた。踊りつかれた村人が、ひとりふたりと眠りに落ち、やがてマッドマンだけが残された時、どこからともなく神の声が聞こえ、その周りを神々しい光が包んだ。
「まっどまんヨ、ヨクゾ民ヲ救イマシタ」
「おお神よ……　感謝するザマス！」
「ホウビニ更ニ新シイ踊リヲ教エヨウ」
「ヒョホー、ヒョホー、嬉しいザマス！」
こうして神より新たな踊りを教わったマッドマンは、疲れて泥のように眠り込んでいる村人を一人残らず叩き起こし、彼らに踊りを教えた。
「ねむいよマッドマン」
「マッドマン様、もうご勘弁を」
村人が踊りから開放されたのは、それからさらに1日経った朝のことだった。

キサラ・ウェストフィールド

「コラ、待ちなさい！　逃げるなんてキミ、卑怯だゾ！」
グッドマンと名乗った男は、不敵な笑いを残して姿を消した。時を同じくして、コロシアムの「外」が異様な雰囲気に満たされていることにキサラは気がついた。
「あー、あーテステス……。おいコラWAREZ！」
もちろんキサラは即座に気がついた。場外から拡声器で怒鳴っている声の主は、間違うはずもない、あの……。
「聞こえてんのかWAREZの連中！　てめぇら影に隠れて汚ぇことばっかやってんのは解ってんだよ！　そんな連中、サツが許してもこの俺が許しゃしねえ！　たった今から『本牧の赤豹』草薙条と関東の兵隊二千！　てめぇらまとめて叩き潰してやるから覚悟し……　って」
条の演説は、勢い良く抱きついてきたキサラによって中止となった。気の毒だったのは、その後10分以上に渡って、目のやり場に困り続けた二千人の兵隊たちである。
「もう離さないゾ、条。これからずっとボクと一緒だからね！」

サイバー・ウー

優勝したサイバー・ウーと巻島親子を出迎えたのは、沿道を埋め尽くす歓迎の人・人・人であった。いつの間にやら用意されたオープンカーに乗せられて、即席の御堂筋パレードが行われた。通天閣から紙吹雪が舞い、道頓堀に人々がダイブする。カメラとマイクが何本突きつけられ、それに何をどう答えたのか覚えていない。狂想曲の演奏が終わったのは、夜も更けてからのことだった。父の運転するトラックにウーを乗せ、巻島重工のガレージに、よたよたとすべりこんだのが、午前3時。ゆずは助手席を降りると、後部の荷台に飛び乗った。薄暗いガレージ。ウーの外装に手を触れてみる。カーボンファイバー製の複合装甲は、細かいキズでガサガサに荒れていた。
（大会前は、つるつるだったのに……ごめんね、ウー）
はっさくのいびきが聞こえてきた。疲労のあまり、運転席でそのまま寝入ってしまったらしい。
（明日になったら、ウーにワックスをかけてやらなくちゃ）

マルコ・ロッシ

「よし、今だフィオ！　空挺部隊を展開！」
「了解！」
「ターマ、地上の全戦力を投入。タイミングは任せる」
「イエス・サー」
マルコの作戦終了と同時に、待機していたPF隊が一斉にコロシアムに侵入した。指揮官を失ったWAREZは組織立った活動もできず、重要な証拠類を消去するのが精一杯という有様であった。だが、水も洩らさぬはずの包囲網に、モーデン元帥がかかることはなかった。作戦は半ば成功し、半ば失敗に終わったのである。とはいえ、成果は決して少なくなかった。大会運営本部からさまざまな不正取引や政府関係者との癒着に関する極秘資料をいくつか発見。これをステップにさらに調査を進めていけば、WAREZの活動を今後大きく制限できるに違いない。
作戦終了時、20:30
マルコ率いるPF隊は、ひと時の休息に入った。

アテナ

アテナはついにやり遂げた。下界に巣食う悪の病巣、WAREZの野望をひとつ阻止したのだ。
「よくやった、アテナよ」
さっそく、なつかしの神様が天界から声をかけてくれた。ああ、これで天界に戻ることができるのね。長かったわ……と、アテナはひとしきり回顧モードに入っている。
「ところで次の使命じゃが、実は○×国で悪い大臣が民を苦しめておってな」
「……は？」
「悪い大臣が民を苦しめておるから、お前ちょっと行ってこらしめてきてくれ」
「ええ～～!?　これで天界に帰してくれるんじゃないんですか??」
天界を舐めてはイカン。神様はのたまった。
「今回のお前の点数は15点じゃ。100点たまるまで現職復帰はナシじゃ」
「ひどーい！　天界がそんなノルマ制なんて……」
アテナは地面にぺたんと尻もちをついた。彼女の旅は、まだまだ続くようだ。

マーズピープル

グッドマンを倒した火星人は、コロシアムに隣接するWAREZの通信施設に乗り込んだ。ここには地上波はもちろん、衛星通信、天体間通信なども取り扱う最新通信設備が整っている。バトルコロシアム最強の戦士に手を出すような馬鹿がいるはずもなく、スタッフたちは彼を遠巻きに眺めるだけであった。
「ポパピピ……ピ（火星へのコンタクトは、これか）」
コンソールを操作すると、すぐに反応があった。
「パピピポプ！　ポピ!!（こちら火星、地球に取り残された派遣兵か？　どうぞ）」
久しぶりに聞く母国の言語に、火星人の目頭は熱くなった。
バトルコロシアム終了から3日後。大阪府吹田市の某飲食店で働く火星人の姿があった。
「マーピー君、二丁目の沖田さんにラーメン一丁ね」
「ピポ！（あいよっ）」
どうして彼は火星に帰らなかったのかって？
「ポピポパピプペ！（火星じゃ、おやじさんのラーメンが食べられないからね）」
だ、そうで。

スペシャル エンディング イラスト集

ユウキ&アイ



草薙 京&八神 庵



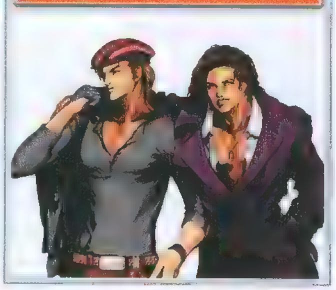
不知火 舞&ナコルル



ハンゾウ&フウマ



二代目Mr.カラテ&ロバート・ガルシア



テリー・ボガード&ロック・ハワード



覇王丸&牙神 幻十郎



楓&御名方 守矢



ロック・ハワード&ギース・ハワード



色&アスラ



タン・フー・ルー&リー・パイロン



マルコ&マーズ・ピープル



秦 崇秀&秦 崇雷



キサラ・ウェストフィールド&アテナ



シェルミー&Mr.BIG



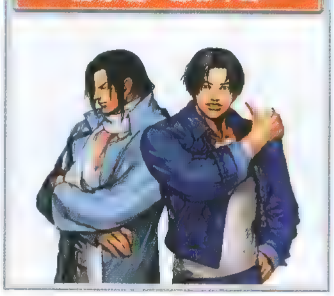
K'&草薙 京



一条 あかり&双葉 ほたる



鷲塚 慶一郎&キム



サイバー・ウー&マッドマン



NEOGEO BATTLE COLISEUM
背景グラフィック紹介

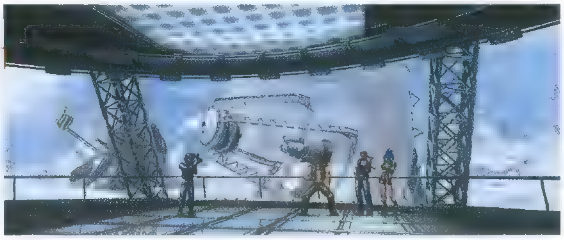
バトルコロシアム放送局のダグラスです！　ここでは、戦闘の舞台となる各会場からのリポートをお届けします！

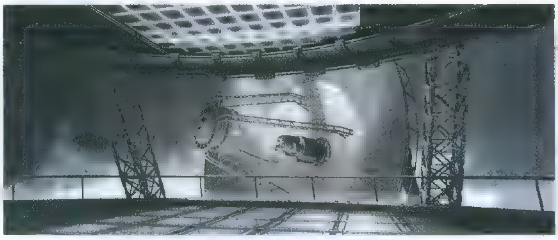


基地ステージ



このステージは怒チームのメンバーもよく使用している施設です。あまり詳しいことは軍事機密なので話せませんが、武器は保有しておらず宇宙関連の情報収集を目的として主に運用されています。基地の場所は当然話せません。ただ、見ての通り寒冷地帯であることはお分かりになると思います。なお通信兵である私が実況の任を任されておりますので、頑張らせていただきます！





基地ステージ（夜）

引き続き基地の案内をいたします。時間は深夜となって、辺りは静寂が訪れています。サーチライトが巨大アンテナや霧を幻想的に照らしています。もうしばらくするとブリザードがやって来るとのことですので、人影はありません。そろそろここも閉鎖しないといけないので、私も本部に戻り本務を行ないたいと思います。後は自動カメラに撮影をまかせます。任務完了！



NEOGEOメカステージ



あまり大きな声では言えないが、ここは闇の組織向けに催された兵器展示場だ。しかし展示されている機体は正規軍に採用されているものばかり……。噂では軍から奪ったものということらしい。ゆえに裏ルートで製造されたまがい物と違い不具合も無く動くという話だ。なにやら大物が多く来ているようで警備が物々しい。ルガールの秘書らしき女も居るようだな。こんなところで格闘させるやつの気が知れないが、しっかりレポートするんでよろしくな！





NEOGEOメカステージ（開館前）

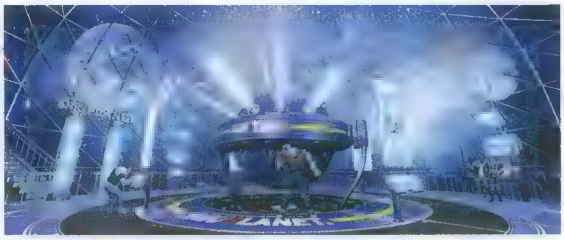
ここは開館前の展示場だ。何人かは既にスタンバイしているようだな。通常のショーと違い、開館前といっても今は早朝じゃなく深夜だ。というのも訪れる客は裏の世界の住人ばかりで、まあ闇に紛れて……といったところなのだろう。あまりせん索するとこっちまで危なくなりそうだから、この辺で失礼しよう。俺が居なくてもしばらくは館内カメラが撮影してくれるだろう。

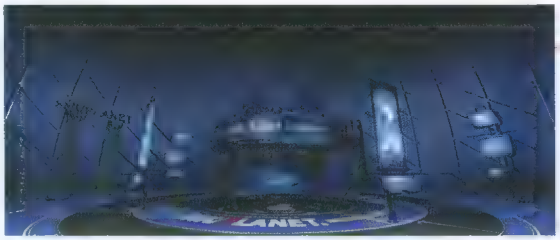


プラネタリウムステージ



ココハ、プラネタリウムドームナイデス。コノシセツハ、アルオカタノ……キキトリズライトオモワレルノデ、オンセイヲヘンカンシマス。コ……この施設はある三人のお方の寄付で建造されました。その人の名前は謎となっておりますが、ひょっとするとたまに来場されているかもしれませんね。もちろん営利目的ではないので無料で入館できます。なお地下1Fにスポーツショップがありますので、ご来場の折には立ち寄ってみてはいかがでしょうか。





プラネタリウムステージ（閉館）

閉館して深夜となった館内です。観客も既に無く売店等も閉められひっそりとしています。さきほど来場された体の大きい方がナビゲーションのコンソールを壊してしまったので、つい今まで復旧作業がなされていました。私も手伝っていたのでこれから帰るところです。それではまた明日会いましょう。後は館内カメラに任せます。



竜の祠ステージ



おはようございます！　早朝ですが、このステージのレポートを行ないたいと思います。イギリスからセスナで3時間ほど移動した所にある、GPSが動作しない不思議な孤島が舞台となります。だれがどのようにこの祠を建てたのかは謎に包まれていますが、朝日を浴びて何とも神聖な雰囲気をかもし出しています。見覚えのある二人がたたずんでいますが、気後れしてしまい声をかけられませんでした……。



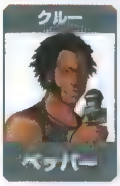


竜の祠ステージ（夜）

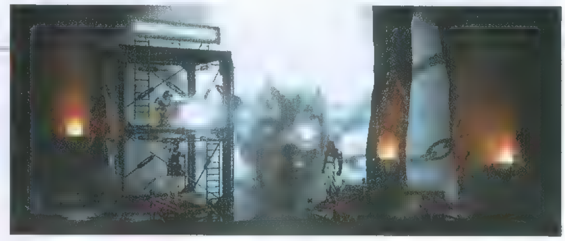
日がすっかり暮れ、月明かりで照らされる祠を紹介したいと思います。昼に見た時はごく普通の石像だった竜の頭、実は大きな秘密がありました。夜になると竜の眼が怪しく光り出すのです。といってもそれが何を意味するのかは分かりかねますが……。とにかく何かが隠れていそうな竜の祠でした。あ、実はひっそり隠れて撮影しているのでご心配無く……。



洞窟ステージ



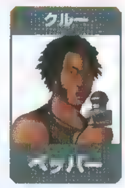
このステージはクルクルタウンのアトラクションの一つ「悪魔の石像の眠る洞窟探検ツアー」のコース内だ。鎖でつながれた怪しく光る眼を持つ石像、メラメラと燃える炎が照らす石柱、広大な空洞、どれもかなりお金がかかっていると聞いている。今現在は安全のため部外者以外は入れないようになっているが、ときおりバトル見たさに侵入してくる人が居て、困っているんだ。



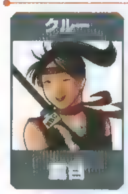


洞窟ステージ（温度上昇）

引き続きクルクルタウンのアトラクション内だが、現在、温度コントロールが故障してしまい急激に室温が上昇してしまっている。全体が赤くなっているのは警告ランプが作動しているからだ。本来なら全員退避なのだが、バトルは行なわれるとのことだ。もともと全身火だるまになって攻撃したりする人が居るぐらいなので、このぐらいは大丈夫ということなのだろう。俺は退避するが、監視カメラが中継してくれるから安心してくれ！



日本ステージ



どうです？　すごいでしょ、私のおうち。家を建てるなら絶対お城にしようってずうっと前から決めてたの。丘陵の地形を利用した縄張りと高石垣と五重の天守閣が自慢です。今年の初めに二の丸と三の丸が完成して、今は西の丸と馬出しを普請中なの。来年には総構えも完成して長かった城普請もやっと終わるんだけど、まだ名前が決まってないのよね。一応私の名前を取って鹿目城ってのもいいんだけど、なんかフツーだなあ。まあ時間はまだあるし、のんびり考えまーす。



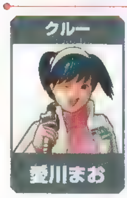


日本ステージ（夜）

大会期間中はいろんな方々がここで闘ってくれて、大広間の竣工記念に何か思い出になることをやりーたい！　と思っていた私としてはとてもうれしいんだけど、一つだけ不満なことが……あー！　ちょっとー！　何で靴履いたまま入ってくるんですか！　土足厳禁って書いてあるでしょ！　ダメ、火は使わないで！　火事になっちゃう！　イヤ！　ビームは撃たないで！　壊れちゃうじゃない！　もー、お金いくらかかってると思ってんのー！　やめろつってんだろ！



クルクルタウンステージ



いやあホンマよかったわ！　最初この仕事するって決まった時、カメラクルーの皆で集まってどの場所に行くか決めるんやけど、あつい所とかさむい所とか絶対イヤやったからココしかない！　って決めててん。ココなら家から歩いて来れるし、出来たばっかりやからサービス期間中でお菓子とかオモチャとかタダでもらえんねん。めっちゃラッキーやで！　この格好のおかげでちっちゃい子供たちと仲良うなって休憩時間とか一緒に遊んでんねんけど、大会に参加する選手の名前とかかんでまうと、ごっつぅつっこまれんねん。そこが唯一の難点やなあ。ホンマ最近の子供は手厳しいねん。



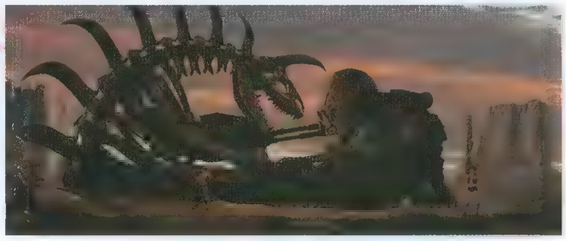


クルクルタウンステージ(夜)



いやあ、今日もめっちゃ楽しかったわあ。毎日頑張ってるからって、今日はごほうびで、閉園後に飛行船に乗せてもらってるんやけど、人の居ない遊園地はさびしいなあ。やっぱりにぎやかなほうがええで。あー、あそこ、入り口の前、あの人らまだ闘ってはんで、すごいなあ、ようやるわ。おなかとか空かへんの? ウチは飛行船から降りたら家かえってゴハンやねんけど、今夜のオカズなんやろー? 昨日冷蔵庫に残ってたデザート、まだあったらええなあ。お小遣い少ししか残ってへんけど、帰りにスーパー寄っとこうかなあ。

キングオブモンスターズステージ





それは、まるで人の侵入を拒むような険しい荒野の中にそびえていた。対峙する二つの巨大な残骸にはどんな謎が秘められているのか……なーんて、この映画の撮影って一年以上やってるなあ。ほんとならとっくに撮り終えているはずだし一体いつ終るんだろー。こんな場所でブーツってすごく歩きにくいし、昼間は汗ばむくらい暑いのに、逆にこの時間は風が冷たくなって、こんな格好じゃ超寒いんですよ。撮影許可が取れなかったらしいからここでやってるみたいだけど、こんな所じゃヒマつぶしもできないし、次はせめて携帯の電波がとどく所でやってほしいなあ。



キングオブモンスターズステージ(夜)



ここって夜はお化けが出るらしいんですけど、ホントかなー、オオカミとかは居そうだけど。うん、それってやっぱりオオカミですよ。絶対そうに決まってる。お化けなワケないじゃん。この場所のいいトコって、周りに私たちをのぞいて人が居ないから夜中に大きな音出しても全然大丈夫なの。音楽は大きな音で聞けるし、ギターだってアンプのボリューム思いっきり上げられてサイコー! って思ってたら、……電源が無い! ……やっぱり次はもっとにぎやかな所でやりたーい!

オロチステージ





ボスの一人「ミズチ」と闘うことになるステージです。ボスクラスのステージはすべて所在が不明である城内にて闘うこととなっています。右の旗には草薙の剣、左の旗には大蛇が描かれており、バトルが始まると出口が塞がれてしまいます。ミズチを倒さない限り生きてこの場を出られないのでしょうか。季節外れの雪が降るこのステージは、恐ろしくも幻想的であるといえるでしょう。



真・獅子王ステージ



ボスである「真・獅子王」と闘うことになるステージです。ほかのボス二人のステージと違い、ここはまさに闘いの場なのだ、という空気がただよっています。恐らくここの主は闘うことがすべてといった感じの人物なのではないかと思われます。また、バトルと同時に門が開いていくので「闘う意志のないものは去れ」と主が言っているかのようです。時折雷が落ち、炎が揺らめくこの場所に居ると、人間の闘うことへの本能を呼び覚まされずにはおられなくなってきます。

NEO-DIOステージ





ボス「NEO-DIO」が現れるステージです。全体が朽ち果てており苔でびっしり覆われているこのステージは、髑髏の旗が象徴しているように、「生」とは反対の印象を強く受けます。バトルが始まっても扉は動作しないままで、この場所は完全に機能が停止しているものと思われます。遠くに見える三つの塔はそれぞれ三人のボスの居城なのかもしれません。



グッドマンステージ



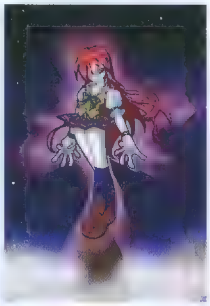
謎多きボスグッドマンの居城、その中で最も神聖な場所へ続く回廊の入り口が最終ステージとなります。すべてが現実離れしているこの場所は、宙に浮かぶクリスタルや、広大な空間を満たす水、恐らく人工物であろう月のような物体など、不思議なものが所々にあります。アテナのような女神像は何なのか、月食が終わったらどうなるのか興味は尽きませんが、ここの主を倒せば明らかになるのでしょうか?

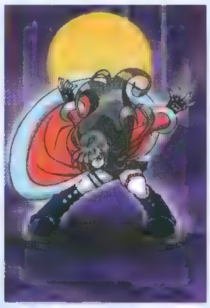
STAFF ILLUSTRATIONS

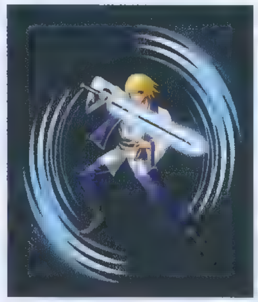
開発スタッフイラスト集

開発スタッフの手による個性味あふれるイラストの数々。存分にたん能してほしい。





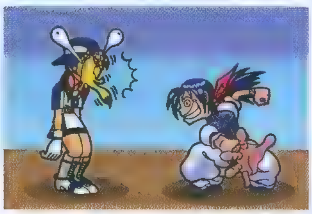


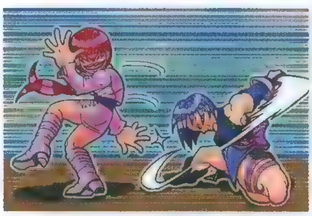


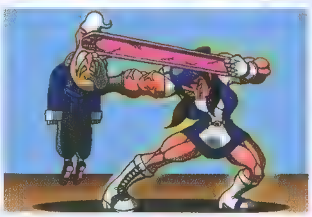


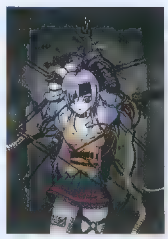




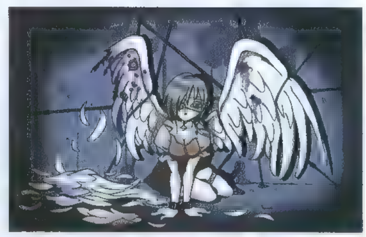


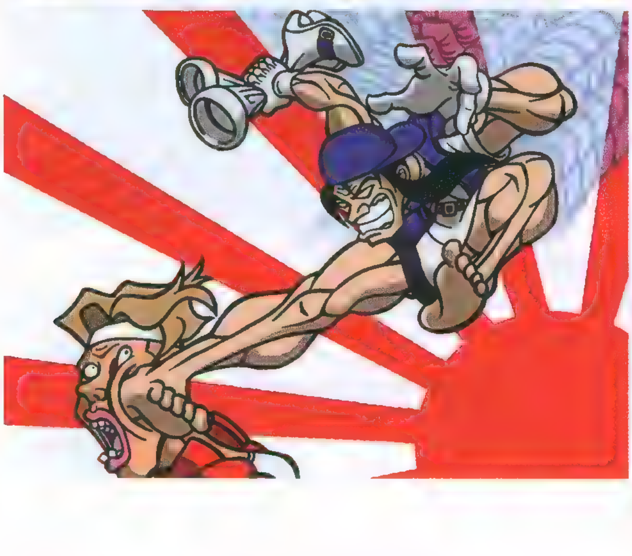


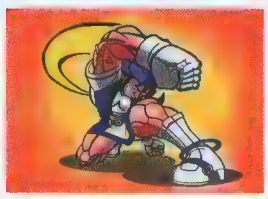


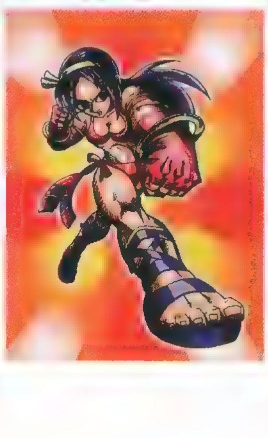






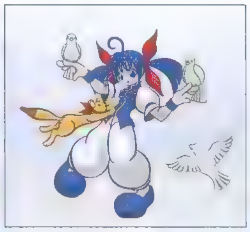









NEOGEO
BATTLECOLISEUM











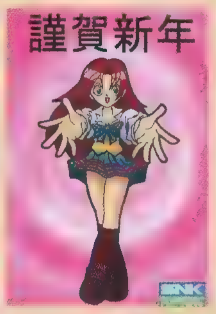




SNKプレイモア・2005年 年賀状

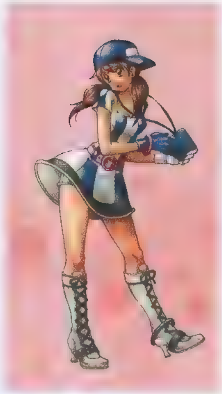








アルカディア2005年1月号の読者プレゼント企画用として、SNKプレイモア社から提供された年賀状。4枚ともすべて描き下ろされたものだ。



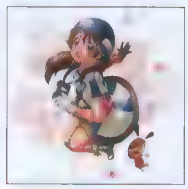


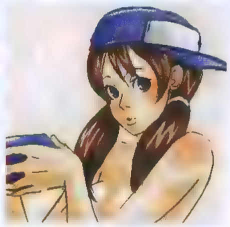


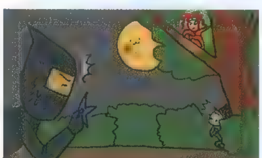




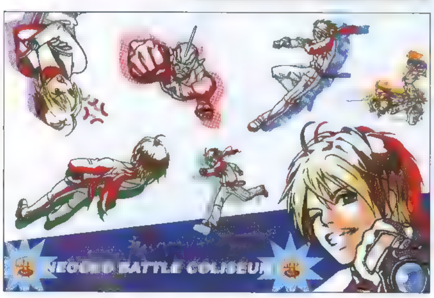














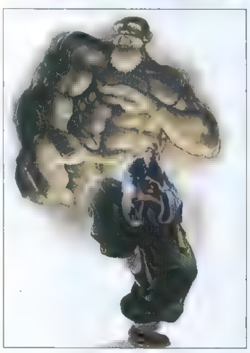




















2005年AOUショープレゼント色紙

2005年のAOUショーで、『NBC』イベントの景品としてプレゼントされた直筆によるイラスト色紙。リアルタッチで描かれた絵はまた違った味わいがある。








ユウキ&アイ元ネタ大全

元ネタだらけの技名や勝利メッセージ。昔を知る人ほどニヤリとさせられること請け合い。

■ユウキ勝利メッセージ編

●新たな大地は、俺が切り拓く！　これが伝説の始まりだ！

後半部分が『餓狼伝説　WILD AMBITION』のキャッチコピー。同作はポリゴンによる新生餓狼としてハイパーネオジオ64で発売され、『餓狼伝説』とほぼ同時系列の物語が描かれている。

●熱くなければバトルじゃないんだよ！

『リアルバウト餓狼伝説2』のキャッチコピー。対戦と書いてバトルと読むのが通。同作の新キャラのリック・ストラウドは、『KOF』シリーズのヴァネッサと関係があるとか無いとか……。

●猿はお手玉やっときな！

初期のネオジオCDタイトルはローディング中に猿のお手玉が表示されたのだが、それに例えたメッセージ。通常タイプのネオジオCDは、ドライブが等速だった関係でロード時間が長く、1分以上お手玉を見ることも……。

●最強は、一人でいい。……だよな？

『餓狼伝説3』のキャッチコピー。間違い無く最強なキャラが一人居たが……。しゃがみ強パンチ→弱クラックシュートでOK！

●アンタとの闘いが俺を強くする。楽しかったぜ！

「闘いが俺を強くする」部分が『リアルバウト餓狼伝説2』のキャッチコピー。パッケージに書かれていたキャッチコピーなこともあってか、熱くなければ～よりこちらの方が知名度は高い。

●いつかまた、アンタと闘う時が来る。そんな気がするぜ

やや言葉が違うが、恐らく『龍虎の拳2』のキャッチコピー。実写CMでは、今をときめく某女性シンガーがユリ・サカザキを演じていた。

●誰だってBOYを捨てる時がくる……

ネオジオポケットカラーのキャッチコピー。今考えれば、無線通信が可能なことなどハード性能は悪くなかったが、時代が早過ぎたのか、大多数の人はBOYを捨てなかった。ちなみに、ユウキは勝利時に「I'm　not　boy」と喋ることがあるが、これもネオジオポケットのキャッチコピーとして使われたものだ。

●さらば……ギース！

かなり有名な『リアルバウト餓狼伝説』のキャッチコピー。この後の作品にもギースは一応登場しているが、正史としては同作で死んでいる。

●舞うは刃か血煙か……

『サムライスピリッツ 斬紅郎無双剣』のキャッチコピー。同作にはほかに「三途の川が待ってるぜ」というものもある。

●神は拳の中に！

「ワールドヒーローズ2 JET」のキャッチコピー。何げに同作は、『KOF』シリーズに先駆けてチームバトルを採用している（CPU側だけだが……）。

■アイ勝利メッセージ編

●攻めも守りも単純よ？　知恵と勇気で上がっておいで

パズルゲーム『ジョイジョイキッド』で使われていたテキスト。正確には「ブロックだらけの塔の中、知恵と勇気で上がっておいで!!」。

●油断したでしょ。華奢に見えてもあたし、ギガパワーなんだから！

一部のネオジオタイトルを起動した際に現れる、GIGA POWERにかけた勝利メッセージ。

●秘密兵器？　ラインスプライトとかチェーン機能とかかな。縦方向には強いんだから！

ネオジオ本体の機能を指した言葉。そのほかに拡大、縮小やオートアニメーションの機能もある。

■ユウキ技名編

●ファイヤースープレックス

100メガショック第3弾の同名プロレスゲームが元ネタ。定規を使いたくなるくらい連打が熱い。ファイヤースープレックスホールドでは、ボタン連打のマークが出現するが、これも『ファイヤースープレックス』が出典元。

●ミューテイションコンビネーション

『ミューテイション・ネイション』の主人公の連続攻撃が元ネタ。『ミューテイション・ネイション』はユウキ、アイの多数の技の出典元となっているので、ぜひ遊んでみてほしいタイトルだ。

●怒号層拳

『KOF』シリーズでもおなじみのラルフとクラークが主人公のアクションゲーム『怒』の続編が元ネタ。重火器で攻撃……してはくれない。

●ビーストバスター

かなり細いところから持ってきているが、知る人ぞ知るガンシューティング『ビーストバスターズ』から来ていると思われる。

●サブマリンスクリュー

『バーニングファイト』の主人公の一人、デュークの必殺技。通常版はまるで違う技だが、強化版になると、シルエットがデュークとなり、出典元に近い技へと変化するのがポイントであろう。

●稲妻拳/雷神拳

ともに『ミューテイション・ネイション』の必殺技。再現性はかなり高い。

●SE・N・GO・KU伝承

『戦国伝承』の名を冠した当て身技。かなり関係無さそうに感じるが、実は強化版になると一瞬『戦国伝承』の主人公の姿に変化する。

●ライディングヒーロー

ネオジオを2台用意することで通信対戦を可能とした、同名のバイクゲームが元ネタ。何げにストーリーモードがあるのも熱い。

●メモリーカードスラッシュ

ユウキは腕の武器にカードリーダーが搭載されており、メモリーカードをスラッシュすることによってパワーアップを果たすが、このメモリーカードとはネオジオのそれに相違無い。かつてのMVS筐体にはメモリーカードスロットがあり（筐体によって異なる）、ステージの進行状況などを読み書きできたのは懐かしい話である。

●超ド級100メガビーム

超ド級はネオジオ本体のキャッチコピー。100メガビームは、100メガショックから来たものだ。技の途中で100メガショックのロゴが！

●超ド級MAX330メガビーム

ネオジオ起動画面の「MAX330MEGA」から名前を取った超必殺技。超ド級100メガビーム同様に、MAX330MEGAの画面が演出で入る。

■アイ必殺技編

●トップハンティングスルー

『トップハンター』から名前を取った投げ技。出典元の主人公は腕が伸びる特徴があったが、さすがのアイもそこまではやってくれない？

●ロボアームー

主人公とロボット軍団との抗争を描いたアクションゲームが『ロボアーミー』が元ネタと思われる特殊技。腕がロボットっぽくなる。

●旋風拳/分身拳

ともに『ミューテイション・ネイション』の必殺技。分身拳は出典元だと攻撃扱い。

●ハイパータックル

『バーニングファイト』のビリーの技。

●ジョイジョイ～

ジョイジョイ～と名の付くものはすべて『ジョイジョイキッド』に関係するものだ。なお、アイが乗る気球は、『ジョイジョイキッド』で救出対象となるもの。気球のほかに飛行船もある。

●ベースボールスターズ

同名の野球ゲームが元ネタ。ベースボールスターズ・プロフェッショナルとベースボールスターズ2も同名のゲームから取ったものだ。

●2020スーパーキャッチ

『2020年スーパーベースボール』から。同じ野球ゲームの『ベースボールスターズ』とは対極の存在で、かなりぶっ飛んだ内容となっている。

●炎のコマ/月面宙返り（ムーンサルト）

あの有名過ぎる漫画が出典元。アイの手が高速に動くことによって、摩擦熱で炎が生じる。

●ラストリゾート

同名のシューティングゲームが元ネタ。さすがに自身が変形こそしないものの、オプションを身にまとい攻撃する。



chapter 5

TACTICS

162 ユウキ／アイ／草薙 京

163 八神 庵／K'／シェルミー

164 テリー・ボガード／不知火 舞／キム

165 ギース・ハワード／タン・フー・ルー／秦 崇雷

166 秦 崇秀／ロック・ハワード／双葉 ほたる

167 二代目Mr.カラテ／ロバート・ガルシア／Mr.BIG

168 リー・パイロン／覇王丸／ナコルル

169 牙神 幻十郎／色／アスラ

170 楓／御名方 守矢／一条 あかり

171 鷲塚 慶一郎／ハンゾウ／フウマ

172 マッドマン／キサラ・ウェストフィールド／サイバー・ウー

173 マルコ・ロッシ／アテナ／マーズピープル

174 ミズチ／獅子王／NEO-DIO

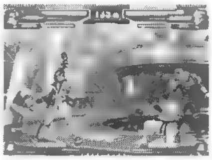
YUKI●ユウキ

対戦攻略

有利な技をうまく組み合わせて、

カードスラッシュを使う

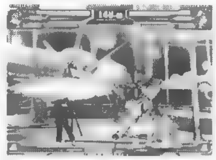
メモリーカードスラッシュで強化した技はどれも使いやすいので、なるべく強化しておきたい。中間距離でスキを見て出すかダウンを奪ったときに出し、相手が攻めてくるならC、守りが固そうならD、遠距離ならA、既に何か強化をしているならB、と使い分けよう。遠距離では相手のステップに有効なビーストバスターでけん制しつつ、メモリーカードスラッシュを使おう。



7カウントの効果時間を忘れず、小まめに強化していこう。

攻めのきっかけを作る

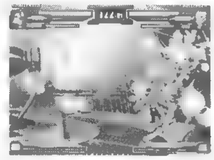
中間距離から攻めるときは、しゃがみDorジャンプ→ライディングヒーロー→弱雷神拳、遠距離立ちC→強爆裂拳、ジャンプDでめくりを狙うなどがある。どれもガードさせれば有利なので、積極的に狙っていこう。上から攻める場合は、弱雷神拳を多めにすると対空迎撃されにくい。ダウンを奪った場合はメモリーカードスラッシュDで雷神拳を強化し、さらに攻めるといい。



しゃがみD→ライディングヒーロー→弱雷神拳を軸に攻める。

相手を固めて必殺技で削る

ガード時に有利な技を組み合わせてケズリを狙うのがユウキの得意分野。近距離立ちC・➡+C→強爆裂拳、強サブマリンスクリュー、近距離立ちC→ライディングヒーロー→弱雷神拳などが固めで有効。特に強サブマリンスクリューはケズりダメージが多いので、密着状態になったらすぐに狙おう。画面端なら、近距離立ちCに連係させればヒットorガードを問わずに攻めを継続できる。



強サブマリンスクリューを何度もガードさせるのが重要だ。

サブマリンスクリューはチャンスがあったら狙おう。また、対空で……ムで追撃したい。2は連係としても優秀な連続技。3は近距離立ち……のヒット確認でダブルアサルトを入れるパターン。

1	近距離立ちC・➡+C Ⓒ 弱爆裂拳→(画面端)→強化版サブマリンスクリュー→超ド級MAX330メガビーム
2	近距離立ちC Ⓒ (ライディングヒーロー)→強化版雷神拳
3	(画面端)強サブマリンスクリューor強爆裂拳→ダブルアサルト

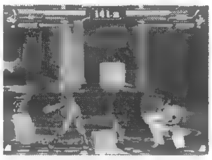
AI●アイ

HUMAN BATTLE TACTICS

遠距離のけん制

主力になるのは、ベースボールスターズ2とAのジョイジョイブロック。この二つは落下するブロックの形が同じで見分けが付きにくい。けん制になる前者をメインに、スキを見て後者を出して有利な状況を作ろう。このとき、スキの小さい弱分身拳も交ぜると効果的。

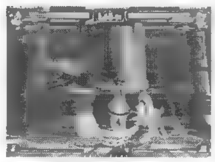
なお、飛び道具で対抗する相手には、それをベースボールスターズや2020スーパーキャッチでさばこう。



二つの技を組み合わせれば、ほとんど死角が無くなるぞ。

接近戦はどうする?

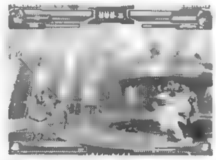
連続技に乏しいアイは接近戦が苦手。攻勢時はヒット確認できる連続技1を基本に、ガードされた場合は、ダブルアサルト部分を、弱分身拳や(レバー下方向に入力した)中段のAジョイジョイブロックに変化させよう。コマンドが⬇⬊➡と同じなので、ボタンを変えるだけOKだ。守勢時は連続技2の出番。ヒット時、ダウンを奪えるので、これで攻守を逆転して攻め直す。



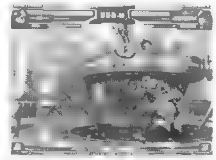
中間距離の主力は➡+C。ダウンを奪え、ガードされても有利だ。

ラストリゾート活用法

撃ち出す方向が決まっているラストリゾート。前半は分身拳やジョイジョイブロックと、後半はジョイジョイバルーンやめくりジャンプBと組み合わせて使おう。



真横に飛び道具を撃つときに、分身拳と組み合わせるといい感じ。



斜め下に撃つ飛び道具に合わせて、めくりで跳び込むのも強力。

1はヒット確認できる連続技。2は割り込み用でダウンを奪える。3のラストリゾートは、まず、オプション部分を2ヒットさせる。さらに吹き飛んだ相手をランで追いかけて、残りを2ヒットさせる。その後、追撃のジャンプCを着地ギリギリで当てると、次のラストリゾートにつなぎやすい。

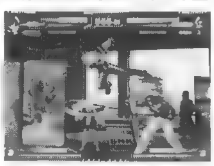
1	しゃがみB→しゃがみA Ⓒ ⬉+D Ⓒ ダブルアサルト
2	しゃがみB→立ちD
3	炎のコマ→【ラストリゾート(合計4ヒット)→ジャンプC】×3

KYO KUSANAGI●草薙京

VS HUMAN BATTLE TACTICS 対戦攻略

空中R.E.D.KicKを意識させ、跳び込みを狙え

空中R.E.D.KicKは、先端ならガードされても反撃を受けない。垂直ジャンプで様子見し、けん制や飛び道具を見たら空中R.E.D.KicKで反撃すれば、跳び込みが狙いやすい。空中R.E.D.KicKをガードさせたら、再度空中R.E.D.KicKの反撃つぶしをメインに、ステップからしゃがみBと通常投げや、跳び込みを狙おう。跳び込みはジャンプBがオススメ。判定が強く、無敵の無い対空に打ち勝ちやすいぞ。

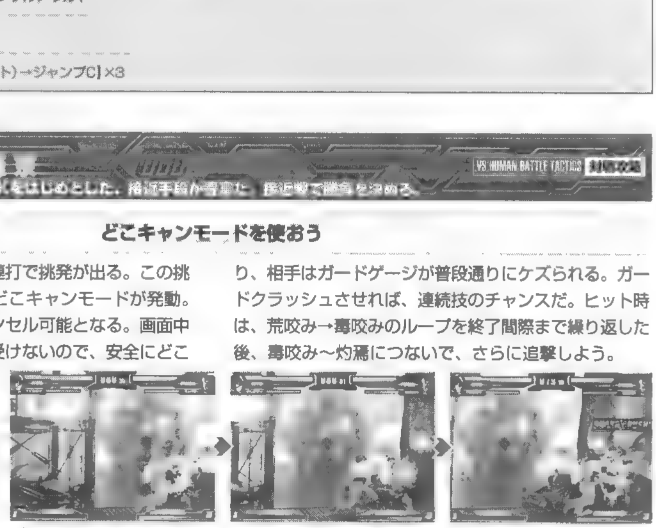


飛び道具には、垂直ジャンプ中空中R.E.D.KicKが非常に有効だ。

どこキャンモードを使おう

無式・壱之段後は、ボタン連打で挑発が出る。この挑発を完了させると、約5秒間どこキャンモードが発動。特定の必殺技を必殺技でキャンセル可能となる。画面中央で決めれば、挑発が反撃を受けないので、安全にどこキャンモードに移行できるぞ。

どこキャンモード中は、荒咬み→毒咬み→荒咬み……のループが強い。連続ガードな上、GCステップをされても割り込まれにくいぞ。しかも、こちらはパワーゲージがたまり、相手はガードゲージが普段通りにケズられる。ガードクラッシュさせれば、連続技のチャンスだ。ヒット時は、荒咬み→毒咬みのループを終了間際まで繰り返した後、毒咬み～灼羆につないで、さらに追撃しよう。



どこキャンモード中は、ヒット、ガードを問わず、荒咬み→毒咬み→荒咬み……と繰り返すだけで強力だ。

1	しゃがみB→しゃがみA Ⓒ 【弱七拾五式・改→(画面端)弱鬼焼き×2】or無式・壱之段
2	近距離立ちC Ⓒ 強七拾五式・改→弱轢鉄→(ステップして)強鬼焼き(1段目) Ⓢ 大蛇薙
3	(画面端限定)近距離立ちC Ⓒ 毒咬み～荒咬み～九傷～七瀬～灼羆→強轢鉄→弱鬼焼き×3

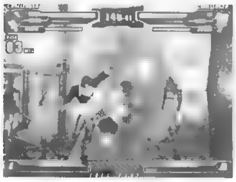
IORI YAGAMI ● 八神庵

対戦攻略

オーソドックスな技ばかりだが、通常技は多少弱め。琴月で一気に接近して勝負を仕掛ければ光が見える。

苦手なけん制合戦

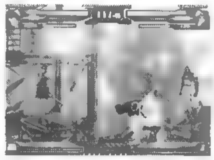
リーチの長い通常技が遠距離立ちCとしゃがみDくらいで、しゃがみDはスキが大きい。闇払いもスキが大きくけん制は多少苦手だ。対空は強鬼焼きがあるので、遠距離立ちCで多少けん制しつつも意識は対空に集中しよう。



強鬼焼きの対空を重視する。空対空のジャンプBも交ぜれば跳び込まれにくい。

攻めの起点になる行動

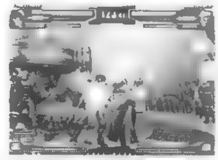
中間距離からの選択肢は主に三つ。跳び込み、GCステップ、そして琴月だ。跳び込みはジャンプC、GCステップからは近距離立ちCを狙おう。近距離立ちCは攻撃発生が早いので相当強力！ キャンセルで琴月まで入れ込めばヒットorガードともにいい結果になりやすい。中間距離からの琴月は、移動中につぶされなければガードされてOK。しゃがみAへ連係させるか、めくりジャンプ⇐+Bを狙おう。



琴月はガードされても有利なので攻めを継続しやすい。

近距離でガードを崩す

屑風はステップから出すよりも跳び込みから出した方が決めやすい。ステップからは通常投げを使おう。また、下段の選択肢はしゃがみBからの連続技のほかに、近距離立ちB→琴月を出し切る方法もある。ヒット時の見返りを取るか、ヒット、ガードともに安定感のある行動を取るか、相手に応じて使い分けるといい。後は反撃でGCステップ→近距離立ちCを決めればベスト。



GCステップからの近距離立ちCは攻め、守りともに頼れる。

[illegible]

1	ジャンプC→近距離立ちC Ⓒ▶ 琴月(1段目) Ⓢ▶ 八稚女
2	屑風→しゃがみC Ⓒ▶ ダブルアサルトor強葵花×3or八稚女
3	しゃがみB→しゃがみA Ⓒ▶ 強葵花×3

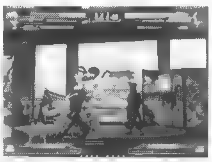
K' ● K'

対戦攻略

けん制能力の高いアイントリガーで守りを固めつつ、ジャンプCやナロウスパイクで攻め込もう。

アイントリガーでけん制せよ

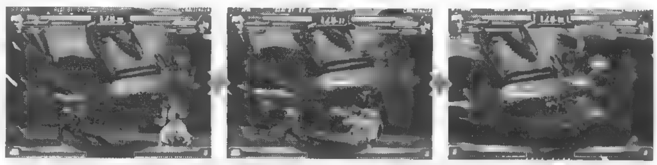
遠距離ではアイントリガーのけん制が基本。飛び道具に対しては、アイントリガーで相殺しつつ、セカンドシュートを飛ばせば、撃ち合いで優位に立てる。また、飛び道具が無いキャラに対してはセカンドシュートでのけん制を多めにすればいい。これを軸に、アイントリガーから派生技を出さずに様子を見たり、セカンドシェルをまいて、攻撃のチャンスをうかがおう。



対空はしゃがみCや横方向に強いジャンプDなどがオススメだ。

ジャンプCとナロウスパイクで攻め込め！

前述の行動で相手が守りを固める機会が増えたら、相手の頭上を狙うように、ジャンプCで跳び込んだり、中距離からナロウスパイクの先端を当てるように出そう。なお、前者がヒットしたら連続技1と2を、ガードされた場合は歩いて通常投げと打撃の二択を仕掛け、図々しく体力を奪いにいきたい。また、ナロウスパイクを出したときは、必ずヒートドライブのコマンドを入れ込み、ヒット時はスーパーキャンセルすれば、ダメージを与えるチャンスも増える。このほかには、空中戦で横に強いジャンプDも交ぜていく。ヒットすれば、特殊空中ヒット判定の空中ミニッツスパイクで追撃でき、空中でも高いダメージを与えられるぞ。



ナロウスパイクは発生が早く下段なので奇襲に使いやすい。ヒット時はスーパーキャンセルで大ダメージだ。

[illegible] セカンドシェルで[illegible]

1	ジャンプC→しゃがみA×1～2 Ⓒ▶ ➡+B Ⓒ▶ 空中ミニッツスパイク
2	近距離立ちD Ⓒ▶ ➡+A Ⓒ▶ 弱ヒートドライブ→弱空中ミニッツスパイク
3	セカンドシェル→ダブルアサルトor【ヒートドライブ→空中ミニッツスパイク】

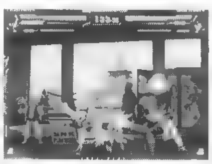
SHERMIE ● シェルミー

対戦攻略

シェルミーホイップによる中距離戦も強いが、強力なジャンプ攻撃で接近もお手のもの。戦況に合った戦い方ができるぞ。

基本は中距離でじっくりいこう

中距離でのけん制は、反撃を受けにくいシェルミーホイップが強力。地上戦では足元無敵の弱を振り回そう。また、横方向に長く空対空で絶大な強さを誇る垂直ジャンプDも重要。垂直ジャンプを地上で待たれた場合は、エアスピンキックによる軌道変更が有効だ。相手の跳び込みは、早めの強シェルミーホイップや垂直ジャンプD、下方向に弱い技にはしゃがみBで対処しよう。



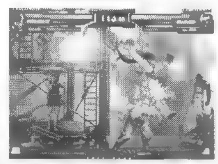
地上戦は足元無敵の弱シェルミーホイップによるけん制で事足りる。

強力なジャンプ攻撃で接近せよ

シェルミーはジャンプが比較的遅いものの、出せるジャンプ攻撃は強力なものばかり。特に、めくりも狙えるジャンプCは下方向に非常に強く、対空技の弱い相手には跳び放題といえる。相手が無敵対空技を持つ場合は、ジャンプの軌道を変えられるエアスピンキックが有効に機能する。移動距離が長く、高い位置で出しても空振りしにくい強がオススメだが、空振りすると危険なので出す際は慎重に。また、遠めから跳び込んだ際は横に長いジャンプDが使いやすい。これらの技で接近したら、しゃがみBからの連続技と投げ技のシェルミースパイラル、シェルミーカーニバルでガードを崩していこう。

受け身不能技から起き攻めせよ

受け身を取れない技の後は一方的に起き攻めするチャンス。シェルミースパイラルの後はシェルミーキュートを出さず、ステップから大ジャンプ攻撃を重ね、ジャンプ攻撃と着地投げによる二択を迫るのが有効だ。エアスピンキックヒット後は、昇り弱エアスピンキックによるめくりが強力。ガード方向を惑わせられる上、ガードされてもそのまま攻めに移行できるぞ。



エアスピンキックによるめくりは、対処されにくい強力な攻めだ。

[illegible]稲妻レッグラリアートがメインだが、体力的に勝って[illegible]時間のかかるシェルミーカーニバルを選択しよう。2[illegible]ルトを使った連続技。2段技の近距離立ちBでヒット[illegible]

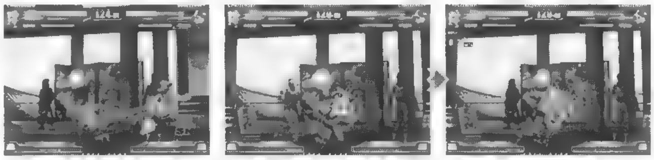
1	しゃがみB Ⓒ▶ ➡+B(2段目) Ⓒ▶ 稲妻レッグラリアートor【シェルミーカーニバル～追加投げ】
2	近距離立ちB(2段目) Ⓒ▶ ダブルアサルト
3	アクセルスピンキック Ⓢ▶ 弱稲妻レッグラリアート

TERRY BOGARD●テリー・ボガード

対戦攻略

しゃがみDを軸とした中間距離での闘い方を知ろう

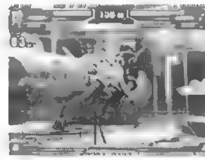
テリーは連続技のダメージに突出しているキャラ。この特徴を活用するため、中間距離から近距離での闘いを展開していく。飛び道具のパワーウェイブを持つが遠距離では闘わず、しゃがみDが届くギリギリの間合いを維持しよう。この間合いではリーチの長いしゃがみDや弱バーンナックル、遠距離立ちBでけん制。それに加え相手のけん制に対して有効なタクティカルステップを交ぜていく。タクティカルステップで相手のけん制技を避けることに成功したら、しゃがみB→しゃがみAや近距離立ちC→弱パワーダンクor弱パワーチャージ始動の連続技で、一気に大ダメージを与えたい。パワーゲージがあろうが無かろうがかなりのダメージを与えられるので、有効な戦術といえるぞ。



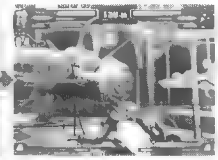
しゃがみDの届く間合いでは、しゃがみDでのけん制か、タクティカルステップで潜り込んでの攻撃を使う。

パワーウェイブで追加ダメージ

強パワーダンクで跳び込みを迎撃、および弱パワーダンクを相手にヒットさせたときはダウン追撃にパワーウェイブが確定。重要なダメージ源になるので忘れずに。



パワーダンクの3ヒット目は受け身不能なので、確実にダウンを奪える。



ここでパワーウェイブを出すと確実にヒット。かなりの追加ダメージだ。

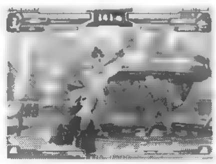
1	しゃがみB→しゃがみA Ⓒ▶ 弱バーンナックルor【弱パワーチャージ(2発目) Ⓢ▶ バスターウルフ】orパワーゲイザー
2	近距離立ちC Ⓒ▶【弱パワーチャージ×3 →強パワーウェイブ】or【弱パワーダンク～ブレーキング→遠距離立ちC Ⓒ▶ 弱パワーダンク →強パワーウェイブ】
3	(相手画面端)しゃがみB→しゃがみA Ⓒ▶ パワーゲイザー～ツインゲイザー→ダブルアサルトor【遠距離立ちC Ⓒ▶ 弱パワーダンク→強パワーウェイブ】

MAI SHIRANUI●不知火舞

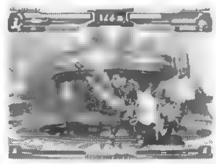
空中から攻めで相手をほんろうせよ！

通常技が全体的に短い舞。地上では、遠距離立ちAと龍炎舞の二つでけん制し、跳び込むチャンスを狙う。これらに加え、垂直ジャンプや後方ジャンプから、ムササビの舞・実でけん制するとより効果的だ。

本命の跳び込みは、各種空中特殊技を交ぜ、的を絞らせないようにする。ジャンプ中⬇+Bは、大ジャンプで跳び越しつつ、方向転換して攻撃できる。また、攻撃の前に一瞬、ふわっと浮くジャンプ中⬇+Bは、タイミングが良ければ、対空を避けつつ当てられる。ほかにも、ジャンプBはめくりが可能な跳び込み。時折、めくりジャンプB→ジャンプ中⬇+Dと連係させれば、ガード方向を簡単に揺さぶれるぞ。これらに加え、正面から跳び込む場合はジャンプDが強力。地上連続技を狙わず、少し早めに出してもいい。最後に、連続技3を使えば空対空から大ダメージを与えられる。



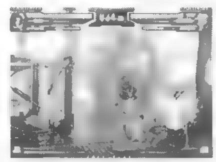
ジャンプ中⬇+Dは急な方向転換がウリ。間合い次第でめくりも狙える。



ムササビの舞・実は、相手の足元に当てる。ガード後はほぼ五分。

画面端の固め

画面端でオススメの固め連係は、【近距離立ちA→⬊+B(1段目)→弱龍炎舞】×n。コツは、弱龍炎舞を遅めのキャンセルで出すところ。そうすれば、弱龍炎舞が密着状態で当たるので、2ループ目の立ちAが近距離になるのだ。この連係は、GCステップや無敵技以外では割り込まれない。これを何回もループさせて固めるのも強力だし、途中で通常投げを狙ってみるのも面白い。



龍炎舞はガードさせて4フレーム有利。画面端なら凶悪な連係も。

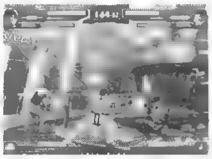
1	しゃがみB Ⓒ▶ 強龍炎舞(2段目) Ⓢ▶ 超必殺忍蜂
2	近距離立ちC Ⓒ▶ ⬊+B(1段目) Ⓒ▶ 強龍炎舞(1段目) Ⓢ▶ 強超必殺忍蜂
3	(空対空で)ジャンプB Ⓒ▶ 強月下乱れ牡丹

KIM●キム

VS HUMAN BATTLE TACTICS 対戦攻略

地上戦で相手を押さえ込め

地上戦の要となる遠距離立ちAは、発生、リーチに優れており、先端を当てるように出すのが強い。相手がガードを固め始めたら、ステップからしゃがみBや通常投げでガードを崩そう。暴れは、タクティカルステップで避けてしゃがみBで反撃。また、昇りジャンプからの飛翔脚でつぶすのもアリだ。地上戦を嫌がり後方ジャンプで逃げる相手には、大ジャンプDで追いかけるのがオススメだ。



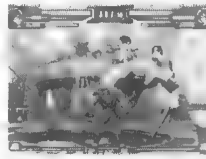
遠距離立ちAでのけん制は非常に強力。トップクラスの性能だ。

空砂塵でダメージアップを図れ

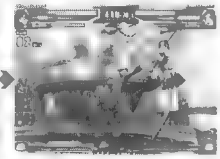
空砂塵は、特殊空中ヒット判定がある。これは空中空砂塵も同様だ。さらにスーパーキャンセル可能なので、うまく使えばダメージアップを狙えるぞ。

地上の空砂塵は、しゃがみCで対空した後の追撃として使える。しゃがみCの判定はあまり強くないが、飛燕斬のタメが完了していないときの対空として便利。

空中空砂塵は、後方ジャンプに対して、ジャンプDで追いかけたときに使える。ジャンプDが空中の相手にヒットすれば、空中空砂塵までまずヒットするので、入れ込みで使おう。ジャンプDは、画面中央時の鳳凰飛天脚後の追撃としても重宝する技。簡単かつ威力が高い連続技が可能だ。ほかにも、三連撃(弱or強～強)後にも出せる。三連撃の3発目を決めるよりもダメージが大きいので、常に空中空砂塵での追撃を心がけたい。



後方ジャンプで逃げる相手に大ジャンプDがヒット。さらに……。



空中空砂塵がつながる。さらに、空中鳳凰脚までつながるぞ。

1	近距離立ちC Ⓒ▶【弱半月斬 Ⓢ▶ 鳳凰脚】or強半月斬
2	しゃがみB Ⓒ▶ 三連撃(弱or強～強)～空中空砂塵(2段目) Ⓢ▶ 空中鳳凰脚
3	(画面端限定)近距離立ちC(2段目) Ⓢ▶ 弱鳳凰飛天脚 →三連撃(弱～弱空振り～弱) →(着地) →三連撃(弱～強)～空中空砂塵(2段目) Ⓢ▶ 空中鳳凰脚

GEESE HOWARD ●ギース・ハワード

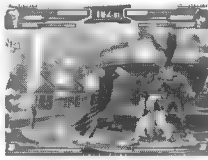
対戦攻略

[illegible]のリーチが[illegible]く、中距離[illegible]を[illegible]とするギース。相手を寄せ付けず、[illegible]自分のペースで[illegible]

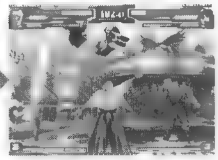
寄せ付けずに闘い、中距離から二択を迫れ

中距離では、リーチの長い遠距離立ちBやC、しゃがみDを中心に使っていく。しゃがみDはキャンセル可能なので、烈風拳に連係させよう。このとき、ジャンプで避けられても、しゃがみCの対空が間に合う。相打ち以上がほとんどなので、かなり信頼できるぞ。どうしても落とせない場合は、上段当て身投げを使おう。また、余裕がある状況での対空は、レイジングストームを狙いたい。コマンドが複雑なのが難点だが、大ダメージを与えられるぞ。

相手がおとなしくなったら、遠距離立ちDで攻める。ガードされても若干有利なので、しゃがみBと真空投げで二択を迫れるぞ。無敵技で暴れる相手には、タクティカルステップが有効だ。遠距離立ちDは、ほかにも出始めがキャンセル可能という特徴がある。真空投げで出始めをキャンセルすれば、中距離からガードを崩せるぞ。



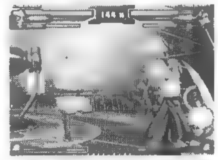
遠距離立ちDの出始めをキャンセル可能という特性を生かせば……。



中距離から真空投げを狙える。これと出し切りで二択を迫ろう。

画面端でガードクラッシュを狙え

ダブル烈風拳はガードさせて有利。間合いの離れない画面端なら、連発するのが強力だ。ただし、再度のダブル烈風拳は少し待たないと出せず、ジャンプや暴れに弱い。これらに対しては、しゃがみB→ダブル烈風拳で対抗しよう。間合いが離れたら、遠距離立ちDで接近すれば、また同じ状況だ。また、投げを狙うのもアリ。投げは通常投げで行なえば、画面端から逃さないぞ。



画面端に追い詰めたら、とりあえずダブル烈風拳でOKだ。

1は、強邪影拳につなぐのが高威力だが、タメが完了していないならダブル烈風拳にしよう。2は、パワーゲージ3本消費する連続技だが、かなり高威力。狙えるチャンスは多いので、積極的に狙いたい。3のしゃがみDは、少し離れていると[illegible]限定。近ければしゃがみC→ダブルアサルトも入る。

1	しゃがみC Ⓒ ダブル烈風拳or強邪影拳orレイジングストーム
2	しゃがみB×2or近距離立ちC Ⓒ デッドリーレイブ（8発止め）→近距離立ちC Ⓒ 強邪影拳orダブルアサルト
3	（画面端限定）しゃがみB Ⓒ ダブル烈風拳→遠距離立ちCorしゃがみDorダブルアサルト

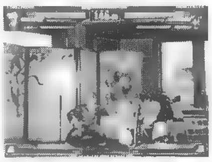
TUNG FU RUE ●タン・フー・ルー

対戦攻略

短いリーチをどう克服するか？　上からの攻めを重視するか、[illegible]な技をうまく使って[illegible]を見い出そう。

横からのけん制はステップを駆使

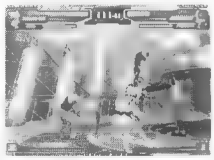
跳び込みのチャンスを作るために横からのけん制をする場合、メインになるのがステップからの遠距離立ちAと弱箭疾歩、そして遠距離立ちDだ。弱箭疾歩でダウンを奪いたいところだが、多用するとGCステップの的なので、遠距離立ちAの固めを嫌がって動くところを弱箭疾歩で攻撃するのが理想になる。相手のリーチが長くて踏み込めないときは、弱箭疾歩を多めにしよう。



ステップで踏み込みつつ遠距離立ちAで固めるのが基本だ。

跳び込みから一気に接近する

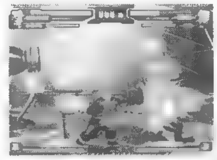
対空が強力でない相手には、ジャンプ攻撃と雷鳴脚で上から接近するのが有効。やや近めの間合いから雷鳴脚を狙うか、ジャンプDでめくりを狙う揺さぶりが強い。雷鳴脚後は地上で連係を作りたいところだが、垂直ジャンプから雷鳴脚を何度か使っていくのも重要。上から攻め切れないと思ったら、後方ジャンプをして相手の動きを見つつ、十字拳を狙ってダウンを奪いたい。



雷鳴脚を警戒させつつジャンプDでめくりを狙うのが強力

撃放と大衝波

接近戦では撃放と大衝波が活躍する。雷鳴脚ヒット時は大抵撃放が連続ヒットするので、当たりそうならボタンを連打しておこう。大衝波はしゃがみCキャンセルなどで使っていく。タメ時間が長いので、➡＋Cに化けたとき用に弱箭疾歩まで入力しておくのもいい。大衝波をガードさせた後はステップから攻めるか、前方ジャンプからの雷鳴脚が割り込まれにくくて強力だ。



大衝波の後は驚くほど有利。雷鳴脚でさえ割り込まれにくい。

[illegible]

1	ジャンプD→近距離立ちD Ⓒ ➡＋C Ⓒ 弱箭疾歩
2	雷鳴脚→撃放
3	烈千脚（1段目）orブラボー・烈千脚（1段目）Ⓢ 弱旋風剛拳

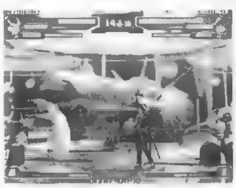
JIN CHONREI ●秦崇雷

対戦攻略

通常、必殺技ともに優秀な技が多く、[illegible]を問わず[illegible]える万能キャラ。真・帝王神足拳は[illegible]だ

遠距離[illegible]

基本は帝王天眼拳でのけん制。AとCを交ぜながら緩急を付けて出し、中距離では跳び込みに注意すること。跳び込みに対しては早めの強帝王天耳拳や、しゃがみC、タクティカルステップで対処しよう。



飛び道具の撃ち合いは、帝王他心拳で跳ね返す。ほぼ撃ち負けることはないぞ。

近距離戦でまとわりつこう

接近戦の主力はしゃがみC。攻撃判定が強く硬直も短いので、強気に出せる。さらに、ヒット時は帝王神足拳やダブルアサルトで追撃できるぞ。それに加え、判定の強いジャンプCでめくりを狙ったり、通常技キャンセルから中段の➡＋Bでガードを崩すのもオススメ。➡＋Bはガードされても有利なので、再度➡＋Bや跳び込みに連係させ、攻めを継続させるのが有効だ。



ダウンを奪ったら帝王宿命拳を重ねるチャンスだ。

真・帝王神足拳での反撃が強力

真・帝王神足拳は発生が早く突進距離が長いため、GCステップ後の反撃として最適の技。コマンドが重複しているおかげで、➡➡入れっぱなしAorCと素早く入力すれば簡単に出るぞ。決められる状況を覚えるとかなり強力だ。



京の空中R.E.D.KicKなど、スキの小さい技にも反撃でき、大ダメージを与えられる。

1は基本連続技。弱攻撃からダブルアサルトが入るので、かなり実戦的だ。2の最後の部分は帝王神足拳やダブルアサルトも入る。3はGCステップと真・帝王神足拳のコマンドが重複する上、スーパーキャンセルのみ対応なので帝王龍声拳も[illegible]、反撃用連続技として非常に優秀だ。

1	しゃがみB→しゃがみA Ⓒ 帝王神足拳orダブルアサルト
2	ジャンプC→近距離立ちB・立ちC Ⓒ 帝王龍声拳
3	真・帝王神足拳 Ⓢ 帝王龍声拳

JIN CHONSHU ●秦崇秀

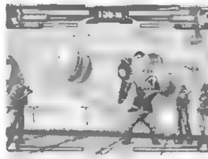
対戦攻略

強力なジャンプ攻撃と、帝王天耳拳による追撃、帝王宿命拳によるケズリ等いやらしさ満点。

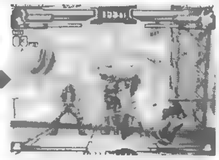
強力な跳び込みで制圧せよ

リーチが短く、地上戦は不得意な崇秀だが、ジャンプ攻撃は非常に強力。地上の相手に対しては下方向に強くめくりを狙えるジャンプDが強い。ギリギリめくりにならない距離で当てれば、相手の向きを変えつつ正面に着地し、ガード方向を惑わせられるぞ。空中の相手には、横方向に大きな攻撃判定を持つジャンプCが信頼できる。早めに反応してジャンプ直後に出せば、対空技としても機能するぞ。前方ジャンプ攻撃で空中戦に勝てば、相手が着地する前に強帝王天耳拳で追撃できるのもうれしいところ。無敵対空技を持つ相手には、空中から相手の頭上にワープする帝王空殺心眼拳による回避を織り交ぜ、対応を惑わせていこう。

接近後はしゃがみBからの連続技、発生の早い中段である➡+A、通常投げで攻め立てよう。ただし、最大の狙いはペースを守って闘い時間を稼ぐ、ということを忘れずに!!



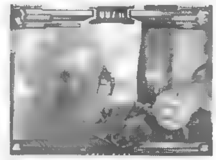
判定が非常に大きいジャンプCは空対空に強力。空中戦で勝てば……、



さらに帝王天耳拳が決まるのだ。どんどん跳び込んでいこう。

帝王宿命拳でケズリまくれ

時間を稼ぎながら闘えば、オートチャージでゲージがたまる。そこで、弱帝王宿命拳によるケズリを狙っていこう。特に画面端でガードさせた後は距離が離れないので、有利を活かして攻められる。帝王天耳拳で追撃できGCステップ対策にもなる通常投げや、しゃがみBからの連続技で選択を仕掛けるといい。もちろん、ゲージがある限り帝王宿命拳でケズる、というのも強力。



相手が一人のときはケズリが実ダメージとなるため、特に強力となる。

で決めた後は帝王天耳拳で追撃可能だ。2は弱攻撃からダブルアサ……がみC(2段目)からも決まるが、2段目が空振りしにくい分こちらが優秀。3は帝王天耳拳の特殊空中ヒット判定を活用している。

1	しゃがみB(1段目)・しゃがみC(1段目) Ⓒ▶【龍灯掌→龍灯掌・幻滅】or弱帝王宿命拳
2	しゃがみA(1段目)→しゃがみB(2段目) Ⓒ▶ ダブルアサルト
3	(空中ヒット時)ジャンプC→強帝王天耳拳

ROCK HOWARD ●ロック・ハワード

対戦攻略

豊富な中段技とコマンド投げを駆使すれば、攻め崩すのは簡単。強力な連続技を決めて、試合をものにしろ!

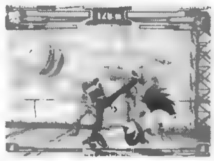
距離別の立ち回り

遠距離のけん制で主力になるのは、飛び道具の烈風拳。相手の飛び道具にダブル烈風拳を合わせるのもいい。ただし、スキが大きいのでジャンプ軌道の低い相手に多用は禁物。なお、相手の跳び込みは、強ライジングタックルで迎撃するのが安定。タメができていないときは、クラックカウンター・上段で代用しよう。

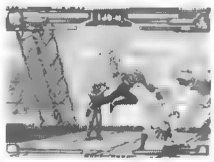
中間距離は、しゃがみDと遠距離立ちDが主力。この距離はあまり得意ではないので、AC同時押しやBD同時押し、レイジラン・TYPE「ダンク」を起点に接近しよう。

なお、自分から跳び込むときはジャンプD。空対空を意識するなら、ジャンプBがなかなか強力だ。

近距離は投げと豊富な中段を交ぜてガードを崩す。ここでも、下段攻撃に強く中段のBD同時押しは有効。投げはレイジラン・TYPE「シフト」→真空投げを狙いたい。



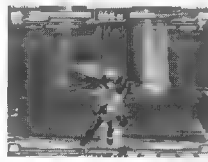
BD同時押しは中段でガードさせて有利。下段にも強い。



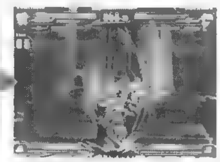
レイジラン・TYPE「ダンク」は主にキャンセルから出す。ガードされても五分。

対空で一発逆転!

3の連続技は、対空で決めたい高威力の連続技。最初の強ライジングタックル部分を⬇⬋⬅⬇+Cと入力しておけば、次の強レイジングストームは⬇⬋➡+Cだけで出る。



強ライジングタックルは十分引き付けて、初段部分をヒットさせる。



レイジングストームは少しためてから出すと、全段ヒットするぞ。

……下ギリギリで当てる。シャインナックルが4ヒットすれば理……強レイジングストーム→追撃が決まる。2は起き攻めなどに……

1	真空投げ〜ブレーキング(→ステップ)→弱シャインナックル
2	近距離立ちD・➡+D Ⓒ▶ 弱or強シャインナックル
3	強ライジングタックル(1段目) Ⓢ▶ 強レイジングストーム→ダブルアサルト

HOTARU FUTABA ●双葉ほたる

VS HUMAN BATTLE TACTICS 対戦攻略

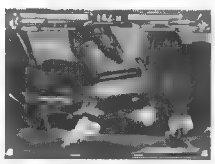
二つの構えを利用した攻めで、自分のペースに持ち込めばめっぽう強いキャラ。いかに相手へ近付くかが課題。

弱発気拳を追いかけて、接近への足がかりとしよう

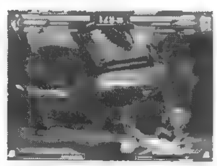
まずは接近戦に持ち込むのが最初の目標。判定が強くめくり性能が高いジャンプDで跳び込むのがてっとり早いが、それだけでは対処されがち。さまざまな手段を使い分けて、接近を試みた方が確実だ。

弱発気拳は攻撃発生は遅いものの、撃てさえすれば弾速が遅くランで追いかけられるので、攻めの起点として使える。相手が飛び道具を持っているキャラで、撃ち合いになった場合には、発気拳ではなく虎尾脚〜ブレーキングで撃ち返すといい。

相手に接近したら⬅+Cを当てて裏燕の構えを取ろう。ここからは暴れつぶしの燕龍盤打やステップからの背身天落投でガードを揺さぶる。なお、燕龍盤打をガードされても依然として有利な状況なので、次は下段の前掃燕舞と中段の流燕旋脚でガードを揺さぶろう。



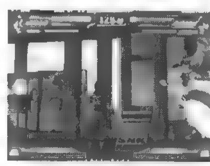
とにかく相手に触らないことには始まらない。弱発気拳を使いこなせ!



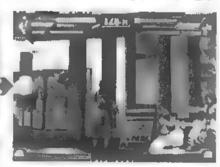
構えからは選択肢に幅を持たせ、GCステップで反撃させないように。

画面端限定の強力な固めを使おう

相手を画面端に追い込んだら、燕雲十六手の構え〜弱旋回燕〜弱連撃蹴をガードさせると圧倒的有利な状況に。この連係を繰り返せば、相手のガードゲージをケズれる。



文中のラッシュを繰り返している最中に中段の流燕旋脚を交ぜると有効。



ヒット時はステップ〜しゃがみAからの連続技を決められるぞ。

1	しゃがみB→しゃがみA→➡+B Ⓒ▶ 弱虎尾脚〜ブレーキング→強転身翔or強天翔乱姫orダブルアサルト
2	しゃがみC Ⓒ▶ ⬅+C(裏燕の構えへ移行) Ⓒ▶ 双掌天蓮華
3	しゃがみB→しゃがみA Ⓒ▶ ⬅+C(裏燕の構えへ移行)〜燕龍盤打(燕雲十六手の構えへ移行)〜前掃燕舞or(相手画面端)弱旋回燕→強連撃蹴

Mr. KARATE●二代目Mr.カラテ

VS.HUMAN BATTLE TACTICS 対戦攻略

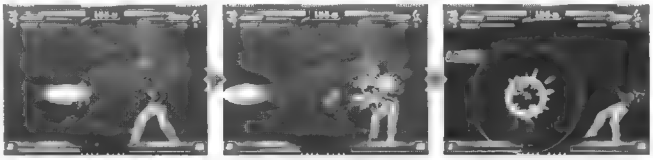
攻めは不得意だが、しゃがみDと虎咆を活かした守りの堅さは秀逸。相手の攻撃をさばきつつ、優位に立とう。

虎咆を活用して相手の攻めを防ごう

攻める手段に乏しいので、相手の攻めに対応するスタイルが望ましい。中間距離では遠距離立ちB、しゃがみDでけん制を行ない、相手の出方をうかがおう。跳び込んでくるなら、確実に強虎咆で撃墜してダメージを与えていこう。

また、こちらから攻めに転じる場合、跳び込み、ジャンプ防止にもなる弱雷神剎、またはタクティカルステップからの通常投げやしゃがみCを使用するのもアリだ。

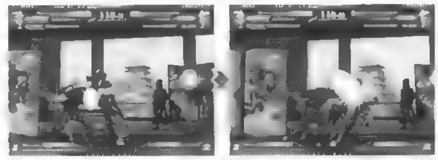
飛び道具を多用する相手には、上半身無敵がある虎咆疾風拳で抜けよう。出すときは常に龍虎乱舞のコマンドを入力し、ヒットしたときのみAボタンを押したい。なお、地をはう飛び道具に対しては飛燕疾風脚（↙➡タイプ）、雷神剎で代用しよう。



中間距離で飛び道具を多用する相手なら、常に➡↘⬇↙⬅コマンドを用意。発射した瞬間にボタンを押そう。

➡+B、↘+Bを使いこなそう

➡+B、↘+Bでガードすると、即座に必殺技でキャンセルできる。反撃が難しい奇襲技や通常技からの連係など、確認してからガードできるものには活用したい。



発生が遅くて確認できるような相手の攻撃には、各種受けを活用しよう。

成功すれば普段は反撃できない技にも、容易に必殺技で反撃できるのだ。

1. しゃがみC Ⓒ 弱虎咆疾風拳 Ⓢ 弱龍虎乱舞
2. しゃがみB→しゃがみA Ⓒ 弱飛燕疾風脚
3. しゃがみD Ⓒ 弱雷神剎→弱雷神剎

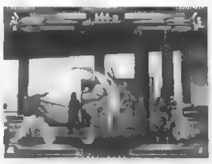
ROBERT GARCIA●ロバート・ガルシア

VS.HUMAN BATTLE TACTICS 対戦攻略

各種龍撃閃と、しゃがみCや龍斬翔を使った"跳ばせて落とす"戦法が強力。それに対抗策を持つキャラが課題だ。

龍撃閃・下段で相手のジャンプを誘え！

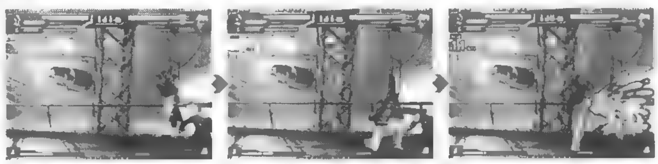
龍撃閃・下段はタメ時間、硬直ともに短いため、連射できる優れた飛び道具。この飛び道具を連射し、遠距離〜中間距離で主導権を握ろう。ジャンプで接近してくる相手をしゃがみC→弱龍斬翔や強龍斬翔で撃墜し、龍撃閃・下段を撃てる間合いを維持したい。相手も飛び道具を使用してくるようなら、龍撃閃・下段スーパーキャンセル強覇王翔吼拳を交ぜて、相手の飛び道具の手を止めるといいぞ。



覇王翔吼拳を見せておけば、相手はそうそう飛び道具が打てなくなる。

画面端で中段下段の二択を迫ろう

画面端でダウンを奪ったら、⬅+Aと近距離立ちBで中下段の二択を迫るチャンス。⬅+Aはヒット、ガード問わず有利なので、その後に再び⬅+Aと近距離立ちBなどで相手のガードを揺さぶろう。なお、座高の低いキャラは⬅+A後に目押しでしゃがみAにつなげられる。ここから連続技1を決めて、再びダウンを奪いたい。一方下段の近距離立ちBからは、キャンセルして弱飛燕旋風脚を出していこう。ヒット時はそのまま連続技2へ移行し、ガードされた場合は1発目で止めれば有利なので、再び二択を迫るといい。なお、GCステップで反撃を狙う相手には、ほかの行動を増やして的を絞らせないようにしたい。相手のコマンド入力ミスを誘おう。



⬅+Aからしゃがみがつながるキャラには、二択ヒット時のリターンも倍増。見逃したくないポイントだ。

連続技1はロバートの基本連続技。パワーゲージの残量によって締めの必殺技を切り替えよう。⬅+A始動の場合はしゃがみAの数を減らそう。連続技2は下段始動の連続技。中央の場合は弱飛燕旋風脚×3〜飛燕旋風脚フィニッシュにしよう。

1. しゃがみA×2 Ⓒ ⬅+B Ⓒ 幻影脚or【龍撃閃・下段 Ⓢ 龍虎乱舞】
2. （相手画面端）近距離立ちB Ⓒ 弱飛燕旋風脚×4→弱龍斬翔
3. しゃがみD Ⓒ 弱龍斬翔

Mr.BIG●Mr.BIG

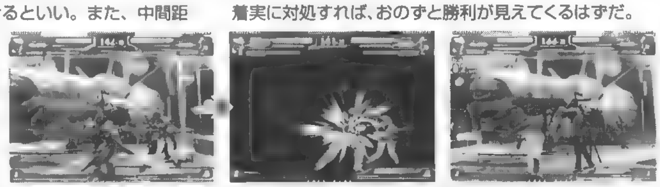
VS.HUMAN BATTLE TACTICS 対戦攻略

単発ヒット確認の精度を磨き、1回のチャンスでダメージアップ！　勝利への道はこの一点にある。

しゃがみDの単発ヒット確認を極めよう

Mr.BIGは飛び道具を持たないので遠距離戦は苦手。しゃがみDの先端が届く程度の間合いを維持しつつ闘おう。遠距離戦で相手の飛び道具をさばくには、スピニングランサー（BD）を使って抜けるといい。また、中間距離での飛び道具には、強カリフォルニアロマンススーパーキャンセルからの連続技で対応し、大ダメージを与えよう。

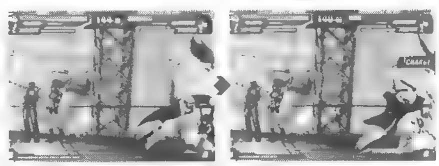
しゃがみDは単発でヒット確認可能なので、ヒット時の見返りが大きい。けん制に利用していこう。そのほかしゃがみAも発生が早く効果的。しゃがみD、しゃがみAを嫌がって跳び込んでくるようなら、確実にスピニングランサー（AC）で撃墜していく。着実に対処すれば、おのずと勝利が見えてくるはずだ。



しゃがみDヒット確認からの連続技がMr.BIGの生命線。ジャンプで避けられても対空技が間に合うぞ。

画面端でグランドブラスターを活用

画面端で強グランドブラスターガード後には、しゃがみDor通常投げで二択を仕掛ける。しゃがみDをガードされたら、強グランドブラスター、ヒット時は連続技を決めよう。



強グランドブラスター後はダッシュから二択を仕掛け、ガードを揺さぶる。

ダウンを奪った後は起き上がりにグランドブラスターを重ねて繰り返す。

連続技1はしゃがみDを単発でヒット確認しての連続技。パワーゲージと相手の回復体力の量を見て、…替えていこう。連続技2は近距離でのヒット確認連続技…

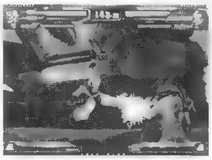
1. しゃがみD Ⓒ ドラムショットタイフーンorクロスダイビングorダブルアサルト
2. しゃがみB→しゃがみA Ⓒ ドラムショットタイフーンorブラスターウェイブ
3. 近距離立ちC Ⓒ 強カリフォルニアロマンス（2ヒット目）Ⓢ ライジングスピア

LEE PAI LONG●リー・パイロン

けん制に優れた横からの押しを軸にしつつ、相手をケズり倒すくらいの気持ちでガンガン攻めていこう。

通常技を駆使しての横押し

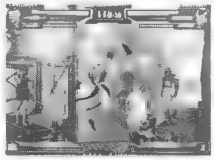
リーはジャンプ軌道が緩やかで迎撃されやすい半面、地上では高性能な技がそろっている。遠距離立ちDとしゃがみDはリーチが長く、遠距離立ちDは下段をかわす性質を持っているため非常に優秀。相手が垂直ジャンプなどで対応してくるようなら、少し踏み込んでしゃがみCを出すか、昇りジャンプ攻撃で迎撃すればかなり優位に立てる。めくりジャンプ攻撃には注意しよう。



遠距離立ちDを主体にした横からの押しは対処されにくい。

必殺技を駆使した横押し

けん制に使う必殺技は弱百裂脚と弱空転爪。どちらもGCステップ以外ではほとんど反撃を受けず、一度出ればつぶされにくい。弱百裂脚はしゃがみBからの連続技にも使いやすいので多用するといい。なお、相手の技にGCステップをした場合、近距離立ちCを狙うと強空転爪が暴発しやすい。しかし、無敵時間で相手の次の技をかわすことも多いので、積極的に近距離立ちCを狙おう。



弱百裂脚と弱空転爪を駆使してケズりダメージを稼ごう。

パワーゲージ配分を考える

リーの場合、超必殺技を使ってもあまり高い威力を期待できない。よって連続技でパワーゲージを消費するよりも、GCステップを多用する方が効果的だ。また、真空空転爪はガードされてもかなり有利な状況を作れるので、ヒットorガードにかかわらずどんどん使っていこう。特にオートチャージ状態になるとパワーゲージをもて余しがちになるので、無駄にしないように。



真空空転爪はパワーゲージと相談しながら多用していこう。

連続技解説 1は簡単で威力が高い基本連続技。2は下段始動の連続技。ガードされてもいいのが強み。3はコマンド投げからの連続技。近距離立ちCは少し前進してから出し、真空空転爪は相手と高度が合うまで待って出すのがポイント。しゃがみ状態に決め[illegible]

1. ジャンプD→近距離立ちC Ⓒ 強百裂脚
2. しゃがみB→しゃがみA Ⓒ 弱百裂脚
3. 飛猿翻跨→近距離立ちC Ⓒ 百裂拳～百裂拳フィニッシュ（～大ジャンプ）→強真空空転爪

HAOHMARU●覇王丸

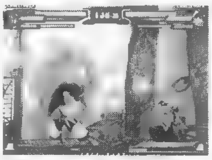
VS.HUMAN BATTLE TACTICS 対戦攻略

覇王丸の代名詞、強斬り（遠距離立ちC）の強さは本作でも健在。連続技もあり、万能キャラに仕上がっているぞ。

遠距離からガードを崩す

遠距離のけん制は、遠距離立ちBとC。特に、Cは威力が高く、ジャンプのし始めやバックステップに当たりやすい。これを中心に振り回して流れを作ろう。

これらに加え、奥偽 旋風裂斬と弱斬鋼閃を交ぜていく。どちらも最初のモーションが遠距離立ちCと全く同じ。前者を使ってジャンプを誘い対空技で迎撃したり、後者ならガードで固まった相手に決まる。



遠距離立ちC、奥偽 旋風裂斬、斬鋼閃は始めのモーションが同じ。

基本的な立ち回り

中間距離のけん制は、遠距離立ちAとB。遠距離立ちAは攻撃発生が早く、スキが小さい。遠距離立ちBはリーチがあり、この間合いだとキャンセルが可能。キャンセルで弱裂震斬や↗+Dを出してガードを揺さぶろう。

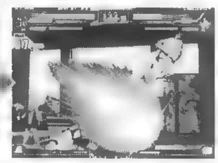
跳び込む場合は、少し近い間合いならジャンプD。若干だがめくり性能がある。正面から地上連続技狙いで跳び込むなら、ジャンプCを低めに出すといい。

近距離は、通常投げと連続技2の二択を仕掛ける。連続技2は、ガードされても↗+Bで止めれば攻めが継続できる。起き攻めやGCステップ後にも狙っていこう。

最後に対空について。メインは垂直ジャンプC。横方向に強いので、先端を当てるように出せば打ち勝ちやすい。パワーゲージがあるなら、強天覇封神斬を決める。少し引き付けるように出せば、空中で全段ヒットするぞ。



連続技2は、ぜひ習得したい。↗+B×2→強弧月斬までつなげたら……、



1段目をスーパーキャンセルして、天覇凄煌斬を決める。高威力だ。

連続技解説 [illegible]に狙う。2は下段始動の連続技。パワーゲージが2本以上の場合は、↗+B×2から天覇封神斬につなげてもいい。3は中段始動の連続技。近距離立ちDにならないように注意。ACタクティカルス[illegible]

1. 強旋風裂斬→天覇凄煌斬
2. ↗+B×2 Ⓒ 強弧月斬（1段目）Ⓢ 天覇凄煌斬
3. 遠距離立ちD（・ACタクティカルステップ）→しゃがみB Ⓒ ↗+D

NAKORURU●ナコルル

対戦攻略

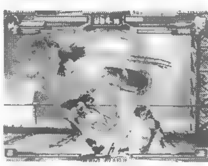
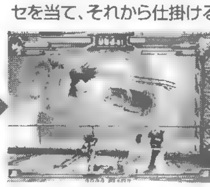
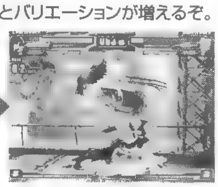
優秀な必殺技である弱アンヌ ムツベを軸に攻めを組み、細かいダメージを積み重ね、体力リードして[illegible]

とにかく↗+D→弱アンヌ ムツベで押せ！

けん制は、スキの小さい遠距離立ちA、キャンセルできる遠距離立ちB、飛び道具のシチカプ エトゥが主力。これらをばらまきつつ、スキを見てステップorランで接近、あるいは弱アンヌ ムツベで突進する。

近距離になったら、↗+D→Aアンヌ ムツベを多用する。ヒット時は連続技、ガードされて五分、ヒットストップが短いため、GCステップをされにくい。しゃがみガードを強要できるので次の布石になる。

この連係は、起き上がりに直接重ねると強力だが、攻めが単調になりがち。そこで、ガードさせると近距離で有利になる、鷹捕まり攻撃B、ジャンプ中↓+D、Bカムイ リムセを当て、それから仕掛けるとバリエーションが増えるぞ。

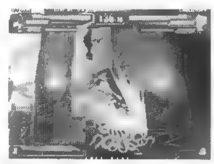




技をガードさせて暴れを誘い、↗+D→Aアンヌ ムツベでつぶす。ガードさせて有利になる技を知っておこう。

ガードを崩す

ガードを崩す手段は、通常投げとカムイ ムツベ。どちらもリスクが大きいが、前述した攻めを繰り返せば、相手は自然としゃがみガードが多くなっているはずだ。

通常投げは、有利になる技をガードさせ、思い切ってランから投げる。カムイ ムツベは、近距離立ちD→Aアンヌ ムツベを見せて、同じように近距離立ちD→鷹に捕まる→カムイ ムツベとするとヒットしやすい。



攻撃発生が非常に早いので、見てから立ちガードするのは不可能。

連続技解説 [illegible]最初に、[illegible]+Dで鷹に捕まるを出せば、[illegible]エレルシ カムイ リムセが出せる。

1. 遠距離立ちC→Aアンヌ ムツベ
2. 近距離立ちC（1段目）Ⓒ カムイ リムセ～追加攻撃
3. （画面端限定）近距離立ちD（Ⓒ 鷹に捕まる）→エレルシ カムイ リムセ

GENJYURO KIBAGAMI ●牙神 幻十郎

対戦攻略

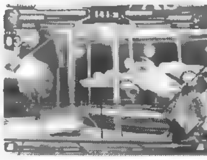
早い、長い、スキが小さいと三拍子そろった弱三連殺が武器! 画面端では桜華斬・菖蒲を使った怒とうの攻めが光る。

弱三連殺をメインに暴れ回れ

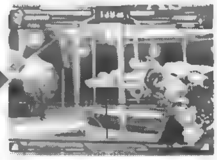
発生、リーチに優れる上、1発止めをガードされても状況は五分という弱三連殺は、けん制や連続技に活躍する幻十郎のメイン技だ。中距離から直接出したり、連打の効くしゃがみAや、リーチに優れた遠距離立ちB、下段のしゃがみBからキャンセルで出すのが効果的。ガード後はしゃがみAや垂直ジャンプ、タクティカルステップで攻めを継続し、ヒットを確認したら確実に3発目へとつなぎたい。また、通常技キャンセルからは、ガード時大きく有利になれる飛び道具の弱桜華斬も交ぜていこう。これらの技で相手を固め、逆ガードになる強三連殺でここぞとばかりにガードを崩す、というのが基本戦法だ。

画面端で三連殺を決めた後の攻め

三連殺は受け身不能なので、距離の離れない画面端では起き攻めできる。中段の近距離立ちD2段目(早めに出して2段目を重ねる)と下段のしゃがみBで二択を迫ろう。



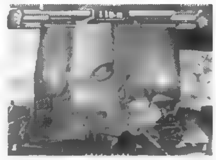
三連殺3発目ヒット後は受け身を取られないので起き攻めが可能だ。



近距離立ちDを早めに出し、中段の2段目のみを重ねるのが有効。

桜華斬・菖蒲からのガード不能連係

中段飛び道具である桜華斬・菖蒲(降下)を立ちガードさせた直後にしゃがみBを当てれば、ガードを切り替えられないためガード不能となる。GCステップには弱いが、画面端で桜華斬・菖蒲をガードさせ、しゃがみA→しゃがみBと素早くつなげば、技のつなぎに桜華斬・菖蒲(降下)をガードさせられるため、ちょうどガードを切り替えられないタイミングでしゃがみBを出せるぞ。



連続技3を狙いつつ、ガードされたらこの攻めに移行するのが強烈。

キャンセルする際は、少し遅らせないと技が出ないことに注意。

1. しゃがみA×1~3 Ⓒ 弱三連殺×3
2. しゃがみB Ⓒ ⬆+C Ⓒ →弱三連殺
3. (画面端限定)しゃがみBor近距離立ちD(2段目) Ⓒ 桜華斬 Ⓢ 桜華斬・菖蒲→遠距離立ちA→桜華斬・菖蒲(降下)→しゃがみC Ⓒ 弱三連殺×3orダブルアサルト

SHIKI ●色

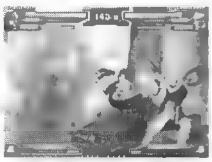
対戦攻略

タッグバトルの本作。

遠距離の立ち回り

色の通常技や必殺技は、攻撃発生の遅いものがほとんど。正面からぶつかっても勝てないので逃げ気味に闘い、味方の体力回復待ち&パワーゲージためし専念しよう。

基本は遠距離立ちBを軸に寄せ付けないように立ち回る。焦れて跳び込んでくる相手手は、A天咆輪で迎撃。通常の飛び道具にはBorCの靂祓を、地をはう飛び道具には冥華を合わせれば、避けつつ攻撃できるぞ。



中段の冥華はヒット時ダウンを奪える上、ガードさせて有利。

負けているときは

負けているときに消極的な闘い方では試合が進まない。色側から動く場合は、刹那を使って幻惑する。特に、相手の後ろに回りやすいD刹那→降臨という連係は効果的。

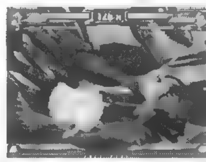
降臨を当てた後は五分なので、そこからタクティカルステップ→無明やしゃがみAなどで先手を取ろう。なお、冥華ヒット後など起き攻めできる場合は、中段の近距離立ちDを重ねると強力。連続技1を狙おう。



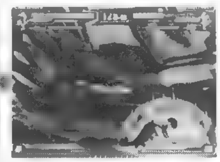
D刹那で背後の空中に回り込む。ここからAorB降臨で奇襲する。

とにかく色咒を狙え!

パワーゲージが2本以上ある場合、色咒を第一に狙う。色咒は超高性能なので、空中を進む飛び道具に合わせたり、対空や連続技に組み込むなど、決めどころは多い。



色最大の狙いは色咒にある。飛び道具に合わせれば……、



下をくぐりつつ決まる。攻撃発生が早いので、合わせるのも簡単。

1は中段始動の連続技。近距離立ちDの攻撃発生が遅いので、起き攻めなどで仕掛けるのがベター。2はヒット確認できる連続技。ただし、密着からでないとA天魔波旬がつながらない場合がある。あらかじめ距離を調整しておこう。

1. 近距離立ちD→近距離立ちC(1段目) Ⓒ B靂祓【~雫狩】or【 Ⓢ 天魔波旬or色咒】
2. しゃがみB(2段目) Ⓒ A天魔波旬or色咒
3. (対空で)しゃがみD(1段目) Ⓒ 冥華

ASURA ●アスラ

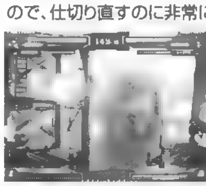
対戦攻略

接近戦はハッキリいって苦手! 徹底した遠距離戦を展開し、近付けさせないでケズり倒そう

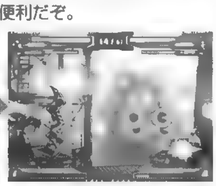
各種飛び道具を駆使し、砲台と化せ!

弾速が速く、複数の矢を同時に撃てるシェドムーサと、対応されにくいロジェレフで防衛線を張り、徹底した遠距離戦を仕掛けるのが基本。飛び道具の撃ち合いで押される場合は、Cノマムで飛び道具を跳ね返すのが効果的。これに加え、リーチの長い遠距離立ちCも交ぜれば完璧だ。相手がそれをかいくぐり、跳び込んでくるようなら、ジャンプ攻撃用の当て身技であるAノマムや、判定の強いジャンプAで対空しよう。

上記の対応はかなり強固に見えるものの、本作はタクティカルステップなど強力な接近手段があるため、そう簡単に守り切れるわけでもない。もし接近された場合は、タクティカルステップや、連続技1での対処が有効。タクティカルステップからは通常投げやジャンプで反対側へ逃げる。連続技1はヒット、ガードを問わず相手との距離を離せるので、仕切り直すのに非常に便利だぞ。



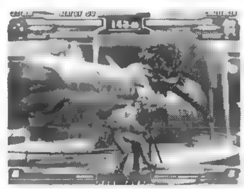
ロジェレフを相手の近くに出して、動きを止めておき……、



ジェドムーサで体力をケズり取る。この連係で近寄らせずに闘おう。

そのほかの覚えておきたい動き

接近された際は、ジャンプ中⬇+Dで跳び込むのもアリ。めくり性能が高いので、相手にガードさせやすく、その後はコマンド投げのレグナ・クラアか、しゃがみA×2~3→➡+Dで距離を離すなどの選択を取ろう。



めくりジャンプ⬇+D後は、レグナ・クラアを狙う数少ないチャンスだぞ。

で、ロジェレフの位置を調整しよう。2はレグナ・クラア画面中央ヒット時や、Bノマム当て身成立時の追撃。3は3ゲージ使用の大ダメージ連続技で、Aロジェレフを素早く入力するのがコツ。Aロジェレフを1回省けば大幅に難度が下がる。

1. しゃがみB(1段目) Ⓒ ⬆+C Ⓒ AorBロジェレフ
2. レグナ・クラアorBノマム Ⓒ CシェドムーサorBサナタス
3. (画面端)レグナ・クラア Ⓒ Aロジェレフ→Aロジェレフ Ⓢ Bサナタス

KAEDE

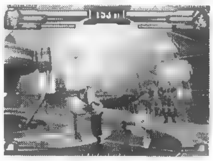
対戦攻略

連続技のダメージを最大限活かした立ち回りを行おう

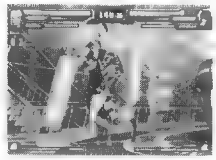
楓は強醒龍を絡めた連続技の威力が絶大なので、それを活かした闘い方が効果的だ。リーチが長くけん制技に最適な遠距離立ちDは、キャンセル可能時間が長いためヒット確認から弱連刃斬（1段目）→強醒龍へとつなげられる。

そのほか、遠距離立ちAもリーチが長くけん制として最適なので、この二つのけん制技で地上戦を制し、これを避けるように跳び込む相手に対して強空牙で撃墜していきたい。また、けん制の合間にタクティカルステップから通常投げやコマンド投げの嵐討も交ぜていくと、相手はそうそうけん制技を振れなくなる。

遠距離戦では弾速の遅い弱疾風を出し、それを追いかけるようにダッシュして接近を試みる。相手も飛び道具を使うようなら、それを跳び越えるように大ジャンプしてからの強追風を交ぜれば、飛び道具の撃ち合いを制しやすい。



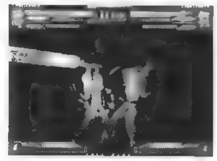
遠距離立ちDは座高の低いキャラには空振り。遠距離立ちAも使おう。



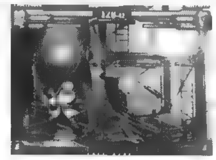
強空牙で確実に対空迎撃しておけば、相手はそうそう攻められないはず。

"弾き"を効果的に使用しよう

刹那・峻烈は相手の跳び込み、刹那・春雷は相手の地上技に対しての当て身技。成功後は超必殺技やダブルアサルトで追撃可能なので見返りは大きいぞ。



当て身成功時の見返りは大きいので、うまく利用していくこと。



コマンド入力と同時に判定が出るので、確認してから使えるケースも。

1. しゃがみB→しゃがみA Ⓒ▶ 弱連刃斬
2. 遠距離立ちD Ⓒ▶ 弱連刃斬（1段目）Ⓢ▶ 強活心・醒龍
3. 嵐討→【強連刃斬（3段目空振り）→弱空牙】or【強連刃斬（1段目）Ⓢ▶ 強活心・醒龍】orダブルアサルト

MORIYA MINAKATA

使いやすい技がそろっている守矢。しゃがみB始動の連続技と、強力な起き攻めを武器に相手を倒せ。

月影でペースを維持しろ

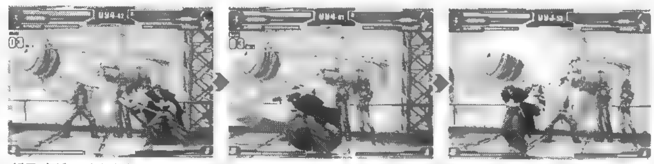
守矢の要となる技は、しゃがみAとB。どちらも発生が早い下段攻撃だ。しゃがみAは、リーチの長さを活かかし、けん制や反撃に使おう。しゃがみBは連打が効き、スキが小さい。この二つを中心に、ダウンを奪えるしゃがみD、ジャンプ防止の遠距離立ちAとしゃがみCを交ぜていく。しゃがみCは、リーチが長くキャンセル可能。発生の遅さをカバーできれば、頼れる技だ。

対空はジャンプAがとっさの場合に使えるが、ダメージが小さいので、ジャンプDや新月も使いたい。ダブルアサルトや乱れ雪月華を出せる状態なら、月読・上弦を狙おう。読みが当たれば、体力を一気に奪えるぞ。

新月 裏を使った強力な攻め

新月 裏を近距離で出すと、相手の裏に回り込みガード方向が逆になる。崩し要素の一つとなるので常に狙いたい。狙いどころは、起き攻めやジャンプ攻撃の後。このとき、新月 裏以外に、⬉+Aやしゃがみを交ぜれば、強力な連係となるぞ。

新月 裏がめくりでヒットしたら、近距離立ちAで追撃しつつキャンセルで強月影を出そう。着地に、強月影の終わり際が重なり、ヒット時はしゃがみAがつながるほど有利となる。しかも、強月影がヒットする前に新月 裏でキャンセルすれば、着地した相手にめくりで新月 裏がヒット。再度同じ状況となるので、ループ可能だ。なお、近距離立ちC（2段目）→強月影でも同じ状況になるぞ。



新月 裏がヒットしたら、すかさず近距離立ちAで追撃。続いて強月影を出せば、新月 裏と出し切りで二択だ。

1. しゃがみB×1～2or⬉+A Ⓒ▶ 弱月影×2 Ⓢ▶ 乱れ雪月華
2. しゃがみA Ⓒ▶ 弱月影（弱～弱空振り～弱）
3. （画面端限定）近距離立ちC（1段目）Ⓒ▶ 強月影×3→新月～双月

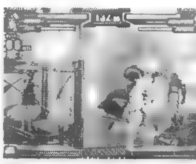
AKARI ICHIJO

VS HUMAN BATTLE TACTICS 対戦攻略

けん制と対空の守備的な闘い方

しゃがみAとしゃがみD、遠距離立ちDなどを使いつつけん制するのが基本だが、リーチで劣る場合は式神・天空と明流・速駆け～駆けつつ災厄の幕星を使って対処していく。また、GCステップも視野に入れて相手のけん制をしのぐのもいいだろう。

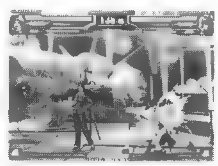
そして相手が跳び込んできたら強天文・星の巡りで迎撃。対空からのダメージが主力になるので、地上けん制は多少押さえ気味にしよう。



強天文・星の巡りからの対空連続技で一気に体力を奪おう。

明流・速駆けでラッシュを構築

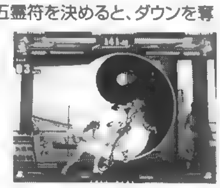
明流・速駆けの後は選択肢が三つ。駆けつつ災厄の幕星でお手軽に有利な状態を作るのが一つ。駆けつつどどツッパリでヒット確認をして劾鬼・百鬼夜行で大ダメージを狙うのが二つ目。三つ目は駆けつつどどツッパリの出始めを空キャンセルして⬇+C（1段目）→明流・速駆けを連発するもの。これは素早い入力をすれば⬇+Cを何回でも連続ガードにできる！



明流・速駆けのラッシュはいくつかのパターンを作るといい。

光明五十五霊符を使う

ゲージを多少消費するものの、光明五十五霊符はかなり強力な技。GCステップからの反撃などで、しゃがみB→⬇+C（1段目）→光明五十五霊符を決めると、ダウンを奪えるのがポイント。光明五十五霊符・右往左往or天地無用のどちらかを使えば完全な二択にできる。ステップで接近してしゃがみBを起き上がりに重ね、連続技で体力を一気に奪おう。なお、相手の受け身には要注意。



光明五十五霊符は相手を浮かせて当てるのがポイントだ。

1. しゃがみB Ⓒ▶ ⬇+C Ⓒ▶ 強天文・星の巡り～弱天文・掲げし北辰 Ⓢ▶ 強式神・六合
2. しゃがみA×2 Ⓒ▶ ⬅+C Ⓒ▶ 強式神・天空orダブルアサルト
3. 明流・速駆け～駆けつつどどツッパリ Ⓢ▶ 劾鬼・百鬼夜行

KEIICHIRO WASHIZUKA●鷲塚慶一郎

近距離戦よりも、遠〜中距離を得意とする鷲塚。弱疾空殺と俊殺を軸に、近寄られない立ち回りを心がけよう。

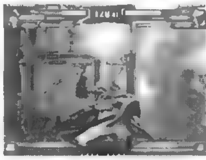
遠距離戦から封殺しよう

弱疾空殺は発生、硬直がともに優秀。遠距離から連続で出しているだけで、相手は動きにくくなる。また、弱疾空殺を追いかけるのも強い。ジャンプで避ける相手は、しゃがみCやジャンプAで落とす。ガードされた場合は、すかさず俊殺。続けて俊殺・連まで出せば、大きく間合いが離れるので、また弱疾空殺から攻めよう。

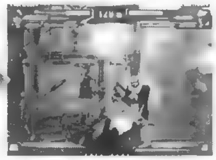
中距離では上記の攻めに加え、弱虚空殺を交ぜると強い。弱虚空殺は、対空性能が優秀で相手のジャンプを封じ込められるだけでなく、スキが小さいので見てから反撃を受けにくい。ガードを固め始めたら、ランで近寄り俊殺。また得意の遠距離戦ができるぞ。

タクティカルステップを活用しろ

けん制が強いキャラに地上から近寄る場合は、タクティカルステップ→しゃがみAがオススメ。タメを作りつつ前進できるので、高威力の連続技を狙えるぞ。



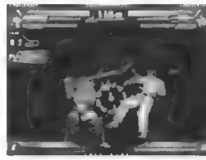
レバーを後ろ方向に入れたまま、タクティカルステップで接近。



けん制のスキにしゃがみAで反撃できる。連続技1を狙え。

最終・狼牙を決めろ

狼牙・直式を決めた後、最終・狼牙につなぐ。そのままタメて待ち、起き上がりに重ねれば、ガード不能の連係の完成。連続技で決めるより高威力だぞ。



狼牙・直式がヒットしたら、最終・狼牙をタメよう。



起き上がりまでにガード不能になっている。強力な連係だ。

1 しゃがみA Ⓒ▶ 弱狼牙〜狼牙・直式 Ⓢ▶ 真・狼牙or最終・狼牙

2 近距離立ちC→弱俊殺〜俊殺・連

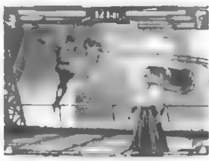
3 (画面端限定)近距離立ちD Ⓒ▶ 弱疾空殺→遠距離立ちD Ⓒ▶ 強俊殺〜俊殺・連or真・狼牙

HANZO●ハンゾウ

忍者らしく、微塵隠れの術と性能のいいジャンプで翻弄し、スキを見せたところに連続技をたたき込んでやろう。

空から自在に攻め込もう

離れた位置は飛び道具の烈光斬でけん制しつつ、跳び込んできた相手を強光龍破で落とす、といった定番の闘い方と、微塵隠れの術を交ぜた空中戦を仕掛けていく。ハンゾウはジャンプから着地までが早いことに加え、微塵隠れの術でタイミングや位置をずらせるので、相手に的を絞らせにくい。ジャンプDでの跳び込みから3の連続技を決めるのを本命に据えておきつつ、適当に微塵隠れの術を交ぜておくこと。また、ジャンプの昇りやジャンプ攻撃を出す前のタイミングでC微塵隠れの術を出し、相手の後ろ側の頭上に出現するのも効果的。ここからジャンプBを出せば、めくりになるので幻惑効果が高く、着地しゃがみBにつなげば連続技も狙っていける。





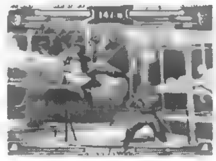


微塵隠れの術を出す位置は大体このぐらい。相手の頭上に裏回りし、ジャンプBでめくりを狙っていこう。

超必殺技を活用する

弱八門断光斬はしゃがみBをヒット確認して出すのが強力。キャンセル受付時間が長いので、しゃがみBを出すときは必ずコマンドを入れ込もう。

梵天閃光陣は、出始めから無敵時間を持つので、それを活かして使いたい。通常技対空のような持続の短い対空技つぶしや空対空が狙いどころ。相手の攻撃を無敵時間で避け、攻撃を当てるように出すのが理想だ。



相手が梵天閃光陣を警戒すれば、跳び込み攻撃が狙い放題になる。

1 しゃがみB Ⓒ▶ 強烈光斬or弱八門断光斬

2 近距離立ちC Ⓒ▶→+C Ⓒ▶ 弱忍者レッグラリアート

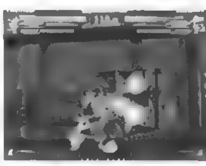
3 ジャンプD→近距離立ちC Ⓒ▶ 強忍者レッグラリアート(2段目)(Ⓒ▶ 微塵隠れの術) Ⓢ▶ 強梵天閃光陣

FUMA●フウマ

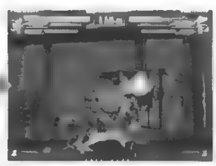
強電光石火の術・斬舞を使った連続技が強力なフウマ。後はいかに接近するかが闘いにおける焦点となるぞ。

電光石火の術・斬舞を狙え!!

威力が大きい強電光石火の術・斬舞(以下斬舞)絡みの連続技こそ、フウマ最大の狙い。ただし強斬舞を連続技に組み込めるのは、発生が早くなる近距離時に限られる。フウマはジャンプが速いだけでなく、横方向に強くめくりを狙えるジャンプBを持つので、前方大ジャンプからジャンプBでめくりを狙う、というのが主たる接近手段となるぞ。なお、ジャンプBは持続も長いので、早めに出せば空対空にもある程度対応できる。着地後はしゃがみB→強斬舞の連続技を狙うか、通常投げでガードを崩そう。フウマはこれといったガード崩し手段に欠けるので、どん欲に通常投げを狙いたいところだ。強斬舞をガードされた後の状況は五分なので、横に強い遠距離立ちCでのけん制や、再度の跳び込み、タクティカルステップから通常投げや連続技を狙うといった行動で攻め続けていこう。



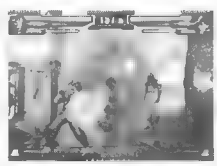
強斬舞のガード時は五分。GCステップされない限り問題は無い。



さらにタクティカルステップで攻めよう。一度とらえたら離すな。

中距離戦をいかに戦うか

接近しての連続技狙いだけでは簡単に対処されてしまうので、中距離戦が重要になる。けん制技として使いやすいのが、リーチと判定に優れ、スキも小さい遠距離立ちC。ダッシュで距離を調節しつつ出していこう。また、一見スキの大きい遠距離立ちDやしゃがみDは、空キャンセルと併せて使うといい。相手の飛び込みは上半身無敵の強炎龍破でたたき落していこう。



強炎龍破は頼れる対空技。体力リード時はこれを盾に待つのもいい。

1 しゃがみB Ⓒ▶ 強電光石火の術・斬舞(2段目) Ⓒ▶ 強忍法風輪華斬〜空中炎龍破

2 しゃがみA→しゃがみC Ⓒ▶ 殺虫拳orダブルアサルト

3 近距離立ちC Ⓒ▶ 強忍法風輪華斬〜空中炎龍破

MUDMAN●マッドマン

対戦攻略

華麗に空を飛ぶザマス！

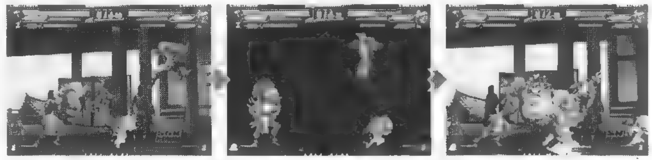
マッドマンはジャンプ中↓+Bがとにかく強力。威力こそ低いものの攻撃判定が強く、低空で出せる上に中段、かつガード時は大幅に有利と申し分無い性能を持っている。対空が弱いキャラはひたすら連発するだけでも十分に効果を発揮する。ジャンプ中↓+Bを当てたら、再度ジャンプ中↓+B、連続技1、ステップ～通常投げなどを絡め、ガードを崩しつつパワーゲージをためよう。



バカの一つ覚えでジャンプ中↓+B。とにかくこれでいいんです。

砲台モードでマッドマン祭り

パワーゲージがたまれば体力を奪う手段もできる。ジャンプ中↓+Bをガードさせた後に、わざと何もせずに無敵技を誘い、反撃に連続技3をたたき込めば、大ダメージを与えられる。そのほかには、マッドマンアタック、マッドランチャーを組み合わせた砲台モードも強力。組み合わせれば画面上に飛び道具を二つ出せるので、接近が困難になる。さらに、マッドマンアタックをジャンプで避ける相手には、スーパーマッドマンアタックが有効。攻撃判定が大きく空中の相手に当たりやすいので、マッドマンアタックで跳ばせ、スーパーマッドマンアタックで落とす、といった図式が成立する。また、スーパーマッドマンアタックは飛び道具を貫通する性能を持つので、飛び道具の撃ち合いにも強いぞ。



マッドマンアタックを連射し、相手が跳んだらスーパーマッドマンアタックで落としてやろう。

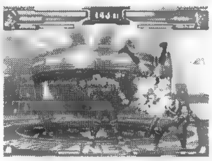
1	しゃがみB→しゃがみA Ⓒ▶ ↖+D
2	近距離立ちC Ⓒ▶ ↖+Dorダブルアサルト
3	近距離立ちC Ⓒ▶ マッドマンアタック Ⓢ▶ スーパーマッドマンアタック

KISARAH WESTFIELD●キサラ・ウェストフィールド

対戦攻略

画面を縦横無尽に動き回れ

対応されにくい軌道で跳ぶヒップ・バズーカで跳び込み、リズミック・バウンド～リズミック・キックで攻めを継続させるのが基本。これに加え、ガードされても有利な強チアリーダー・キックや、ジャンプDでのめくりも交ぜていく。相手の跳び込みに対しては、早出しの弱キューティー・レインボーや、強スプラッシュ・エアダンス、姿勢の低くなるしゃがみCが有効だ。

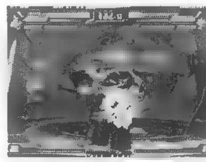


ヒップ・バズーカを起点に攻め込み、後述の接近戦へ持ち込もう。

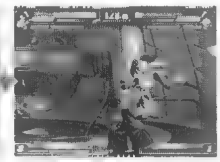
脅威の接近戦で、ガードを揺さぶれ！

めくりジャンプD後は、連続技3を狙えるコマンド投げの強ヴォールティング・オーバー、連続技2を狙える打撃のしゃがみB、中段かつヒット時はダウンを奪えるハーティ・ブランディッシュ～タイプA、下段で前述と同様の効果を持つハーティ・ブランディッシュ～タイプB。これらでガードを崩していく。選択肢が豊富にあるので、相手を倒すのは難しくない。さらに、ガード崩しに成功した場合はダウンを奪えるので、再度ジャンプDや、ハーティ・ブランディッシュで中下段の起き攻めを仕掛け、ループさせるのが強力だ。

また、チアリーダー・キックヒット後は受け身不能。この後、一歩歩いてジャンプDを重ねると、相手の起き上がりにめくりを狙える。その場からジャンプDを出せば正面ヒットするので、左右のガード方向を惑わす起き攻めが可能。さらに、冒頭で述べた攻めへ持ち込めるぞ。



チアリーダー・キックはさりげなく受け身不能。ここから一歩歩き……、



ジャンプDを重ねる。ガード方向が分かりにくい起き攻めになる。

1	しゃがみCorD Ⓒ▶ ハーティ・ブランディッシュ～タイプA～タイプF
2	めくりジャンプD→しゃがみB×2 Ⓒ▶ 弱チアリーダー・キック Ⓢ▶ 強スプラッシュ・エアダンス
3	強ヴォールティング・オーバー→【弱キューティー・レインボー～ハッピー・プレッサー】or【しゃがみB→弱チアリーダー・キック Ⓢ▶ 強スプラッシュ・エアダンス】

CYBER WOO●サイバー・ウー

対戦攻略

刹那の二択で勝利をもぎ取れ

発動の瞬間から全身にガードポイントを持つ強力な投げ技、ロケットバズーカを間合い内で出せば、相手に残された選択肢はジャンプで逃げることのみ（投げ無敵技は、ガードできることが多い）。ジャンプに対しては、空振り時の反撃を受けにくい強フライングパワーボムを出す、という強引な二択が基本戦法だ。なお、相手を画面端に追い詰めると、強フライングパワーボムに反撃を受け、ロケットバズーカからの連続技も決まらないので注意。

接近手段には、移動中ガードポイントを持つローラーダッシュが強力。ロケットバズーカの間合い内で派生・緊急停止を使っての二択や、若干離れた間合いで止まってジャンプやタクティカルステップで接近、といった動きが有効だ。ジャンプからは、下に強くめくりを狙えるジャンプAを早めに出すやり方で強引に接近していこう。



下に強いジャンプAを早めに出し、強引に接近を図った後は……。



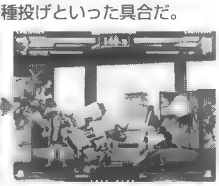
二択を迫る。投げ無敵の無い攻撃にはロケットバズーカが勝つのだ。

近距離戦にワンポイント加えよう

対応を惑わすため、近距離立ちDからの動きも加えたい。動く相手には→+D、固まる相手にはローラーダッシュ～派生・緊急停止～各種投げといった具合だ。



近距離立ちD →+Dを見せておき、ローラーダッシュに連係させ……。



最速で派生・緊急停止→投げとつなぐ。二択どころは多いほどいい。

1	近距離立ちD Ⓒ▶ →+D
2	しゃがみA×3 Ⓒ▶ ミサイルアタック→強ハンマーパンチ
3	ロケットバズーカ→弱フライングパワーボムor【ダブルアサルト→強ハンマーパンチ】or【ミサイルアタック→強ハンマーパンチ】

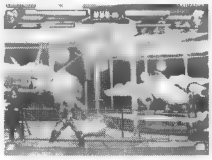
MARCO ROSSI ●マルコ・ロッシ

VS HUMAN BATTLE TACTICS 対戦攻略

二つの飛び道具を駆使したけん制に終始しつつ、接近されたらコンバットスタイルを使って対処していこう。

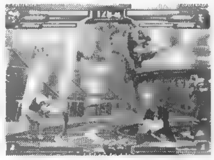
飛び道具を使って厚い弾幕を作る

距離を離してブラック・グレネードとアイアン・リザードを使ったけん制は、穴も多くあるがマルコの得意なけん制。ブラック・グレネードは必ず強→弱の順に出し、すぐにアイアン・リザードを出そう。ここで相手との間合いを見て、ブラック・グレネードがバウンドしない距離だったらすぐに次を出せる。やや遠い間合いだと爆発するまで次を出せないので、少し距離を詰めるといい。


ブラック・グレネードは強→弱の順に出せば画面上に2発!

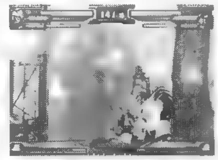
様子を見ながら攻める

飛び道具を盾にしながら攻めると、相手は手を出しにくい。バウンドしたブラック・グレネードか、弱のアイアン・リザードを盾にしつつ、跳び込みを狙っていこう。ジャンプDで跳び込んだ後は連続技を狙いたいが、ガードされたときの連係に乏しいのが難点。連続技は毎回出し切って、その後は遠距離立ちCからブラック・グレネードかムーブシフトを狙っていこう。


飛び道具を盾にしながら跳び込む。空対空で負けないように。

コンバットスタイルの使い方

コンバットスタイルへの移行は、飛び道具を盾にするか遠距離立ちCからムーブシフト、跳び込み後にしゃがみBからコンバットシフトを狙うのがベスト。ムーブシフトの無敵時間を対空に使うのもいいだろう。移行後は高威力連続技を狙うか弱S・T・Kを連発しよう。なおコンバットシフト→強J・U・Wを素早く入力すれば、相手のジャンプが緩やかなら対空になる。


構え中は弱S・T・Kだけで体力をケズれる。連発するしかない。

連続技解説

…も少ない。2はコンバットスタイルを絡めた高威力連続技で連係としても優秀。強S・T・Kは1ヒットでキャンセルしてJ・A・Eを出そう。3はヒット確認からダブルアサルトを決めるもの。しゃがみBはほぼ密着から入れる必要があるので…

1. 近距離立ちC Ⓒ ←+C Ⓒ 弱ヘヴィ・マシンガン
2. 【しゃがみB(Ⓒ コンバットシフト)】or【遠距離立ちC(1段目)(Ⓒ ムーブシフト)】→弱S・T・K→強S・T・K Ⓒ J・A・E
3. しゃがみB×2 Ⓒ ダブルアサルト

ATHENA ●アテナ

対戦攻略

リーチが短く、力不足気味なアテナ。一人の力で勝とうとするのではなく、仲間とのチームワークで勝利を目指せ。

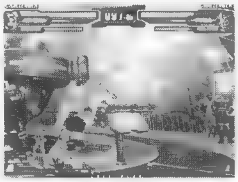
仲間のために時間を稼げ

アテナは単独で闘うには、やや力不足。そこで、パートナーの体力が回復するまでの、時間稼ぎに徹しよう。

基本は、遠距離立ちAが届く間合いで闘う。この間合いだと、しゃがみDがガードされても反撃を受けない。近寄られたら、しゃがみB。ヒット時はすかさず、連続技1を狙おう。また、しゃがみCは、発生がやや遅いもののガードされても有利。しゃがみC後は、遠距離立ちC→ハマドリュアスバスターとつなぎ、距離を離そう。このとき、パワーゲージがあるなら、スーパーキャンセルから炎の杖か風の杖を出す。こうなれば、相手も手を出しにくいので、こちらのペースで試合を進められるぞ。

安全にライフフラワーを育てろ

炎の杖や風の杖後に、ライフフラワーを出せば、炎(竜巻)が盾になるのでつぶされにくく安全。このとき、ライフフラワー/薬草科気力目プネウマがオススメだ。パワーゲージが回復するので、半永久的に繰り返せるぞ。


跳び込まれてもこの通り。技中、アテナの姿勢が低くなるのもポイントが高い。

フライングハリケーンでガードクラッシュ!

風の杖の派生技であるフライングハリケーンをガードさせたら、ランで追いかけよう。竜巻が画面端に行くまで消えないので、体力を大きくケズれるほか、ガードクラッシュも狙えるぞ。これに対し、相手はGC交代で対抗可能。GC交代を読めたら、ランを止めるなどして攻撃を避け、硬直に反撃しよう。この連係は、画面中央から狙うとより効果が大きいぞ。


風の杖をガードさせたら狙おう。起き上がりに重ねるのもアリだ。

連続技解説

1は、下段始動の連続技。ヒット確認から狙おう。2は、目押しでつなげる。しゃがみCのヒットストップが短いので、タイミングは早めを意識しよう。攻めを維持するときは遠距離立ちC。ダウンを奪いたいときはしゃがみDにつなごう。3は、高威力の連続技。反撃の際に狙いたい…

1. しゃがみB×2 Ⓒ 強ネプチューンキラー
2. しゃがみC→遠距離立ちCorしゃがみD
3. 近距離立ちC Ⓒ 弱ヘブンズ・ゲイトorダブルアサルト

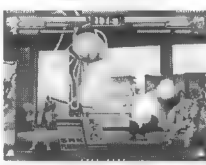
MARS PEOPLE ●マーズピープル

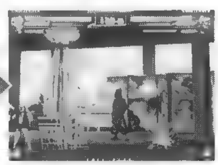
対戦攻略

決定力には欠けるが、高いジャンプと飛び道具を使った遠距離戦による時間稼ぎは得意。相方の体力回復役に!?

火星人らしく、ふわふわ闘え!?

連続技がほとんど無いマーズピープルの決定力は、非常に低いといわざるを得ない。その代わり、軌道の高いジャンプと強力なジャンプ攻撃、使いやすい飛び道具とリーチに優れた遠距離攻撃を活用すれば、時間を稼ぎつつ自分のペースで動ける。つまり、相方が失った体力を回復するまでの時間稼ぎ役として使うのが最も効果的であるということだ。唯一ともいえる連続技がダブルアサルト絡みなため、相手の回復可能体力を奪いやすいのも利点だ。肝心の戦法だが、遠距離ではマーズショット、ジャンプ防止の遠距離立ちDでけん制し、スキあらば横〜下にかけて非常に強いジャンプCの先端が当たるように跳び込んでいこう。相手の跳び込みに対しては、後方大ジャンプCで対処すること。近距離戦ではしゃがみAからの連続技と通常投げによる攻めが有効。

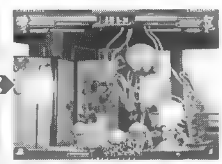

ジャンプCによる跳び込みは落とされにくい。接近しても……。


無理をせずに後方ジャンプで逃げるのが基本。たまに投げるといい。

フラットウッズ・マーチからの中下同時攻撃

フラットウッズ・マーチを出してから跳び込み、ジャンプ攻撃と子供による中下同時攻撃を狙っていこう。ジャンプ攻撃ヒット後はしゃがみAからの連続技を決めろ。


子供をしゃがみガードしている間はガードを切り替えられず……、


ジャンプ攻撃がガード不能に。子供の出現位置がランダムなのが難。

連続技解説

1は唯一のまともな連続技。相手の回復…

1. しゃがみA×4 Ⓒ ダブルアサルトor↓+D
2. 強プラズマ・スピン(1段目) Ⓒ 強ポロネジ・アフター→強ロズウェル・バニッシュorダブルアサルト
3. 近距離立ちD Ⓒ ツングース・インシデント

MIZUCHI●ミズチ

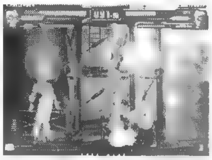
オールレンジで闘えるが、ややパワー不足。相手の苦手な距離を知り、その距離で闘うように心がけよう。

対戦攻略

遠距離戦を制す

遠距離の主力技は火闇降と解除。火闇降は相手の手前に雷柱を発生させ、前に動いたら当たるような使い方が理想。ときどき、B→Cなど2連続で雷柱を出せばさらに効果的。

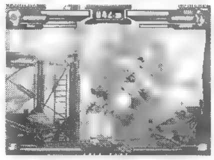
解除は、ジャンプの多い相手に有効。弾のスピードが速い強なら、相手の動き出しによく当たる。なお、ジャンプの間合いまで近付かれたら、対空の準備をして待つのも手。早めの強顕斎か、安定するなら紮で迎撃しよう。



相手キャラによっては、遠距離を維持。臨機応変に対処せよ。

めくりで跳び込む

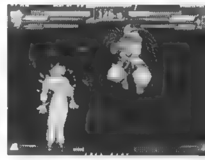
本作では、飛び道具の種類が多く、ミズチよりも遠距離戦を得意とするキャラが居る。そんな相手には、接近戦を挑まなければならない。弱の解除を起点に、それを追いかけて接近戦を挑もう。このとき、狙いたいのがジャンプBorDのめくり。少し近めの間合いから跳び込めば、簡単にめくれる。その後は、ヒット確認して連続技1を決めよう。裏の選択肢なら通常投げを狙うといい。



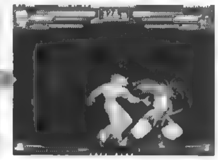
簡単にめくることができるジャンプB。これを起点に攻め込もう。

コマンド投げの狙いどころ

大神は画面暗転を見てから回避されてしまうが、その分無敵時間が長い。実戦では、弱は起き上がりや近めの割り込みに、強は突進技や跳び込みに合わせると決まる。



突進技に強の大神を合わせる。着地のスキに投げを重ねると……、



確定する。投げ間合いが広いので、少しくらい遠くても平気だ。

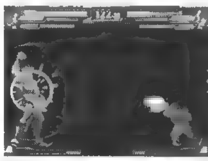
1. しゃがみB→立ちB(2段目) Ⓒ 弱大神
2. 近距離立ちD(2段目) Ⓒ 弱顕斎→B火闇降～C火闇降～D火闇降
3. (対空で)強顕斎→泯→D火闇降

SHISHIOH●獅子王

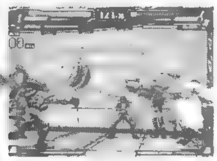
技の振りやジャンプが遅いのが難点だが、ツボにはまったときの破壊力はかなりのもの。

どっしり構えた対応型の闘いを

弱サイレントストームをまきつつ前進し、リーチの長いしゃがみDでけん制するのが基本。飛び道具の撃ち合いになったら、パワーゲージが無い場合は垂直or後方ジャンプでの回避と飛び道具の相殺でゲージを稼ぎ、パワーゲージが1本以上になったら、貫通能力のある強キングストレートを。けん制のしゃがみDがヒットしたら、弱アースチョッパーで追撃を狙い、ガードされた場合はたまにアースチョッパーを交ぜるなどのフォローをすること。相手の跳び込みに対しては、早出しのしゃがみCや、引き付けてのナイトメアーが有効。前者はリーチが長いので遠めの対空に使いやすく、後者はゲージがあるときはスーパーキャンセルからキングストレートまで決まる。ただし、対空面はそれでも不安が残るので、タクティカルステップからの通常投げも覚えておきたい。



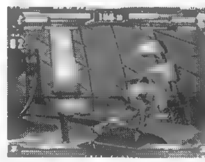
遠距離ではパワーゲージをチェック。飛び道具を撃ってきたら……、



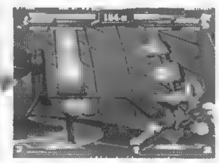
強キングストレート！　弾速が速く、硬直中の相手を狙い撃てるぞ。

二択で圧殺!!

ジャンプDガード後や、ビーストブロー、キングストレート、ナイトメアーヒット後は起き攻めのチャンス。中段の➡+Cから連続技2、下段のしゃがみBから連続技1を狙おう。



必殺技ヒット後はダウンを奪う機会が多く、起き攻めを狙える。



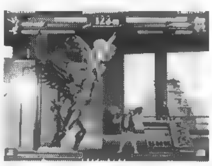
中段と下段の二択から連続技を決め、再度起き攻めをループできる。

1. しゃがみB Ⓒ ➡+A Ⓒ 弱ビーストブローor弱キングストレート
2. ➡+C Ⓒ ➡+A Ⓒ 弱ビーストブローor弱キングストレート
3. しゃがみB Ⓒ ➡+C Ⓒ ダブルアサルトor強キングストレート

NEO-DIO●NEO-DIO

対戦攻略

中間距離では下段の⬋+Bとソニックセイバーでの奇襲を交ぜつつ、遠距離立ちBでけん制。相手の跳び込みに対しては、相打ち覚悟のしゃがみCで迎撃するのが基本となる。ソニックセイバーは1ヒットする弱と3ヒットする強を使い分け、相手にGCステップの的を絞らせないように心がけること。また、接近手段にはジャンプからのメテオスマッシュも効果的。ただし、なるべく低い打点で当てないと、ガード時の状況が良くないので注意。自分の位置と相手との距離に応じて、落下の角度が違う、弱と強を使い分ける必要がある。そのほか、中間距離からはタクティカルステップからのしゃがみBや投げを狙うのも効果的だ。



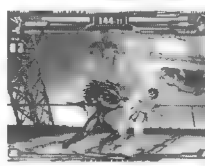




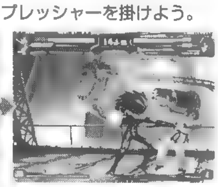
対空迎撃に不安が残るので、相手のジャンプ攻撃に対してはタクティカルステップ→しゃがみBも交ぜたい。

打撃と投げの二択を迫ろう

ダウンを奪ったときやソニックセイバーをヒットさせた後は、しゃがみBとフリージングクローで二択を迫るチャンス。積極的に狙い、プレッシャーを掛けよう。



ソニックセイバーを近距離でヒットさせたときは、投げ間合いに入れる。



ソニックセイバーの強弱を使い分けてタイミングをずらすと効果的だ。

1. しゃがみB×3 Ⓒ 強グランドセイバーor弱アルティメットビースト
2. フリージングクロー→強グランドセイバーorアルティメットキャノンorアルティメットビーストorダブルアサルト
3. しゃがみC Ⓒ 弱アルティメットキャノン



chapter 6

MATERIALS

178 ・VOICE＆勝利メッセージ
187 ・設定資料集

VOICE & 勝利メッセージ

全41キャラの[illegible]に発するVOICEと勝利メッセージを一挙掲載。お目当てのものが見付かったら、実際に[illegible]べし！

戦闘時にしゃべるVOICEはキャラごとにかなりの差異があり、まったく喋らないキャラもいれば、饒舌なキャラも存在する。

対する勝利メッセージは真・獅子王とグッドマンを除けば各キャラ16種類に固定されている。なお、勝利メッセージは、勝利メッセージ表示画面へ入る直前からボタンを押しっぱなしにすることで選択できるが、EボタンとA～Dボタンを組み合わせるタイプの勝利メッセージは、AW-NETで購入する必要がある。また、特定キャラに対しての勝利メッセージは、そのキャラを最後に倒さなければならないことに注意すること。



特定キャラへの勝利メッセージは、勝利メッセージを選択しなかった場合、必ず表示される。

YUKI●ユウキ

VOICE

演出系音声			
フィニッシュ	「バリいてぇえ……！」	雷神拳	「ライトニング！」
挑発	「なまっとりゃーせんがっ！」	メモリーカートスラッシュ	「チェンジユアポケット」
登場	「ゲームスタート！」	**超必殺技音声**	
登場（アイ専用）	「そんなぼこんなよ——」「何たとー」	超ド級100メガビーム	「100メガビーム！」
勝利	「I'm not boy」	超ド級ネオシオ乱舞	「ラストショットじゃ！！」
勝利	「きまったな」	超ド級MAX330メガビーム	「マックス！」「330メガビームだ！」
必殺技音声		超ド級ステータスアップ	「チェンジユアポケット」
ビーストバスター	「ビーストバスター！」		
サブマリンスクリュー	「サブマリンスクリュー！」		
爆裂拳	「爆裂！」		
SE・N・GO・KU伝承	「肉を斬らせて」「骨を絶つ！」		
ライディングヒーロー	「とばすぜ！」		

勝利メッセージ

A	新たな大地は　俺が切り拓く！	E+C	いつかまた、アンタと闘う時が来る。そんな気がするぜ。
B	これが伝説の始まりだ！	E+D	誰だってBOYを捨てる時がくる
C	熱くなければ　バトルじゃないんだよ！	vs アイ	だから最初に　俺と組めばよかったんだ。　惚れ直したろ？
D	俺はお手玉やっときな！	vs ギース	さらば　ギース！
E+A	最強は、一人でいい。　だよな？	vs 覇王丸、幻十郎、ナコルル	舞うは刃か血煙か……
E+B	アンタとの闘いが俺を強くする。楽しかったぜ！	vs ハンゾウ、フウマ、マッドマン	神は拳の中に！

AI●アイ

VOICE

演出系音声			
フィニッシュ	「もぉダメぇっ——！」	ベースボールスターズ2	「ジョイジョイブロック」
挑発	「やあっ」	ジョイジョイバルーン	「ジョイジョイバルーン」
登場	「到着！」	ジョイジョイキック	「あっち行ってよ」
登場（ユウキ専用）	「すねてないもんっ」「なによー」	ジョイジョイブロック	「ジョイジョイブロック」
勝利	「どこ見てんの！エッチ」	ライトニングボール	「ライトニングボール」
勝利	「ごっめーん」「わざとじゃないんだよ」	分身拳	「ぶんしーん」
勝利（グッドマン専用）	「ジョイジョイバルーン」	2020スーパーキャッチ	「もーらいっ」
必殺技音声		**超必殺技音声**	
ジョイジョイブロック	「ジョイジョイブロック」	ジョイジョイパーティ	「当たって—」
ベースボールスターズ	「ぎゃくてーん」	ラストリゾート	「力を下さい」
ベースボールスターズ・プロフェッショナル	「逆転満塁」	ためろパワー！とばせユニット！	「当たって—」

勝利メッセージ

A	攻めも守りも単純よ？知恵と勇気で上がっておいで♥	E+C	上手だね！どこのロケのランカーさんなの？よかったら、もう1回やろうよ！
B	油断したでしょ。華奢に見えてもあたし、ギガパワーなんだから！	E+D	私のネオポケ、特別製なんだ♪　…あげないよ？
C	未来は自分の手で　切り拓かなきゃ　ね？	vs. ユウキ	いっしょのチームが良かったのに。……ユウキのばか！
D	秘密兵器？　ラインスプライトとかチェーン機能とかかな。縦方向には強いんだから！	vs. アイ	ネオポケ持ってるんだ！ね、ね！　通信対戦しよう！無線通信ユニットもあるんだから♪
E+A	—つまんなーい！	vs. Mr.カラテ、ロバート	すごい攻撃！まさに100メガショックだね！
E+B	すごいね！今までの相手の中じゃハイスコアだよ！	vs. あかり	ね、ね！あなたの占いって、ネオポケの星占いより当たるって……本当？

KYO KUSANAGI●草薙 京

VOICE

演出系音声			
フィニッシュ	「ちくしょぉぉぉぉぉぉ——」	R E D KicK	「こっちだ！」
挑発	「もうお休みかい？」	七拾五式・改	「フンッ」
登場	「いくぜ！」	百弐拾七式・葵花(B)	「おぅらよッ！」
勝利	「俺の——」「勝ちだ！」	百弐拾七式・葵花(D)	「吹っ飛べっ！」
勝利	「へっへっへ——」「燃えたろ？」	**超必殺技音声**	
勝利（庵専用）	「諦めが肝心だぜっ——」	裏百式・大蛇薙	「ぅぁぁぁ——」「くらいやがれー」
必殺技音声		裏百式・大蛇薙（タメ）	「ぅぁぁぁ——」「これでおわりだぁー」
百拾五式・毒咬み	「くらえぇー」	百八拾弐式（A）	「一発！」「くらいなぁっ！」
百拾四式・荒咬み	「ボディが甘ぇぜっ！」	百八拾弐式（C）	「これで」「決めるぜ！」
百弐拾八式・九傷	「お留守だぜ！」	無式	「見せてやる！」「草薙の拳を！」
百弐拾七式・八錆	「がら空きだぜ！」	無式（挑発）	「歴史が違うんだよっ」
百式・鬼焼き	「おっしゃあっ！」		

勝利メッセージ

A	上等！こんどの祭りは　手加減抜きで楽しめそうだぜ！	E+C	チッ、もう1度だ！アンタの実力、全部見せてみろよ！
B	それにしても個性的な連中だぜ。燃え方も焦げ方も千差万別だ。	E+D	へへ　燃えたろ？
C	ひと昔いくらの雑魚風情が！いちいち相手させんじゃねえ！	vs ユウキ	熱いのは外見だけらしいな。口先だけのヒーローじゃ、近頃のガキは騙されてくれないぜ？
D	おいおい、こんなもんじゃないだろ？オレは本気を出しちゃいないぜっ！	vs. アイ	……アンタ、絶対に来る場所間違えてるって。
E+A	アンタじゃ燃えねぇな—	vs. 庵	おい八神、大会を変えれば勝てるとでも思ったのか？
E+B	まぁまぁやるじゃないか。今度はKOFで待ってるぜ！	vs. マッドマン	こういうヤツを見ると、いい時のフレーズが浮かぶんだよな。

IORI YAGAMI●八神庵

VOICE

演出系音声		葵花（2段目）	「フッ」
フィニッシュ	「このままでは終わらんぞ～」	葵花（3段目）	「ハァッ！」
挑発	「俺が怖いのか？」	屑風	「はあー！」
登場	「すぐ楽にしてやる」	超必殺技音声	
勝利	「ふっふっふっふ」「はっはっはっは」「はぁーはっはっはっはー」	八稚女（発動）	「遊びは終わりだ！」
勝利	「そのまま死ね」	八稚女（乱舞中）	「悔いて！」「詫びろっ！」
勝利（京専用）	「話にならんなぁ……京」	八稚女（大爆発）	「貴様の命でな!!」
必殺技音声		八酒杯（発動）	「楽には死ねんぞ！」
闇払い	「どおしたぁ!?」	血の暴走	「ぐぅぅぅ　…」
鬼焼き	「ほぉあぁッ！」	血の暴走(フィニッシュ)	「がぁぁぁぁぁあー!!」
琴月 陰（突進）	「ごおおおぁ！」	–	
琴月 陰（爆発）	「死ね！」		
葵花（1段目）	「ホッ」		

勝利メッセージ

A	次に殺すヤツは決めてある。 生きていることを泣いて喜ぶがいい。	E+C	立て！ 貴様とは勝ち負けではなく、 生死をもって決着をつけてやる！
B	命乞いだと？　……聞こえんな。 ここはコロシアム。命尽きるまで 血を流し、殺し合う場所だ！	E+D	月を見るたび、思い出せ！
C	二人仲良く死のコーラスか …. よかろう、聞け！ 葬送のフレーズをな！	vs. ユウキ	くだらぬ正義感に虫酸が走る… … 今すぐに失せろ！
D	焼き殺す価値すらない…… ゴミに等しい敗者め、消えろ！	vs. 京	くだらぬ大会と思っていたが…. 悪くない。 貴様の息の根を止められるならな！
E+A	そのまま死ね！	vs. 庵	覚悟はできているか？ 貴様は今から骨も残さず 炎に焼かれて果てるのだ！
E+B	……フン、雑魚にしては悪くない。	vs. シェルミー	今さら何をしに来た。 望みとあらば何度でも、 地獄に送り返してやるがな！

K'●K'

VOICE

演出系音声		クロウバイツ追加	「落ちろ！」
フィニッシュ	「ウワァ――」	ミニッツスパイク	「シャラ――！」
挑発	「なめんじゃねぇぞ！」	ブラックアウト	「ブラックアウト」
登場	「俺一人で十分だ！」	エアトリガー	「ダァラー」
登場（京専用）	「てめぇの面見てるとむかつくんだよ」	超必殺技音声	
登場（庵専用）	「やる気か？てめえ」	ヘブンズドライブ	「もういいだろ？」「ウオラァー！」
勝利	「分かっちゃいねぇな……」	ヒートドライブ	「終わりにしようぜ」
勝利（京＆庵専用）	「拍子抜けだぜっ… …」	チェーンドライブ(サングラス)	「受け取りなっ」
必殺技音声			「オラオラオラァー」
アイントリガー	「シイッ！」	チェーンドライブ(成立)	「これで……」
セカンドシュート	「行けオラァ！」		「フィニッシュだ！」
セカンドシェル	「飛べオラァ！」	–	
クロウバイツ	「オラァー！」		

勝利メッセージ

A	タッグマッチ？ 関係ねえぜ。 俺ひとりで充分だ。	E+C	今のじゃ納得できねぇな…… もう一度だ。ケリをつけようぜ？
B	手抜きは得意じゃねえんだ。 痛くても悪く思うなよ。	E+D	….どいつもこいつも。
C	俺が強いのか、アンタが弱いのか？ 両方だろ。一瞬で終わったからな。	vs. 京	千八百年の歴史だと？ 骨董品ならケースに入れて飾っとけよ！
D	ったく、手に負えねえぜ。 身の程を知らない奴はよ！	vs. キム、鷲塚	悪だろうが正義だろうが関係ない。 俺の好きなようにやるだけだ！
E+A	うざってぇ試合だぜ… .	vs. 色	…そうか。 アンタ、記憶が……
E+B	……やるじゃねえか、アンタ。	vs. マッドマン	てめぇ、気は確かなのか？

SHERMIE●シェルミー

VOICE

演出系音声		エアスピンキック	「たあっ」
フィニッシュ	「ああああー～っ……！」	シェルミースパイラル	「好きなんでしょ？こーゆーの」
挑発	「ん～チュッ」	投げスカリ	「もうっ」
登場	「うふふふふ… …　「じらしちゃイヤよ」	ダイヤモンドバスト	「ダイヤモンドダスト！」
登場（男前専用※1）	「人が見てると燃えるわね」	Fカップチュード	「きゃ・ぶ・ちゅ～ど」
勝利	「汗でビショビショ」「　・ に、なっちゃった」	シェルミーキャッチ	「あはっ」「つかまえた」
勝利	「アハッ、なぁんて顔？」	追加投げ	「準備はオッケー？」
勝利	「チュッ」「チュッ」「チュッ」「チュッ」	シェルミーキュート	「逃げちゃダメよ」
必殺技音声		超必殺技音声	
シェルミークラッチ	「失礼」「うふふふふ……」	シェルミーカーニバル	「一緒に楽しみましょう？」
シェルミーホイップ	「エイッ」	追加攻撃	「あはっ」
追加投げ	「投げっぱなし！」	–	
アクセルスピンキック	「たあっ」「決まった？」		

勝利メッセージ

A	あら、ごめんなさい。 センスのない服を着てる方には、 つい手加減を忘れちゃうの♪	E+C	まだできるわよね、もう1回いかが？ タフな人って嫌いじゃないの♥
B	技はスタイリッシュだけど、 ファッションはダメダメね。 少しは勉強したら？　あは♪	E+D	ひとつひとつは悪くないのよね。 でもトータルバランスが最悪なの。 ….　え？　あなたの服の話よ？
C	服の仕立ては抜群ね。 これだけ攻撃して、 ちっとも破れていないもの。あは♥	vs. 京、庵	オロチ？ さぁ、なんのことかしら。 うふふふ……
D	やーん、勝っちゃったぁ♥ 社とクリス、ちゃんと見てる～？	vs. シェルミー	もう、しょうがないなあ。 私の真似をするなんて♪ もう一度やったら殺すわよ♥
E+A	もうおしまい？ まだデザートが残ってるのに。あは♥	vs. ほたる	ふーん、テンっていう生き物なの。 ハムスターにしてはでっかいなって思ったけどね。アハハッ！
E+B	もうっ！ 早すぎるのよ、あなたは！	vs. ミズチ	やはりニセモノね。 その姿を真似た報い…… 受けとっていただくわ！

TERRY BOGARD●テリー・ボガード

VOICE

演出系音声		超必殺技音声	
フィニッシュ	「ウアアアアッ……」	パワーゲイザー	「ゴー　バーン！」
挑発	「ヘイ，カモンカモン！」	ツインゲイザー	「ライブワイヤ！」
登場	「ゲッ　レディ？」	トリプルゲイザー	「ワン　モア　タイム！」
登場（ロック専用）	「ヘイ，ルーキー！」	バスターウルフ	「アー　ユー　オーケイ!?」「バスターウルフ！」
勝利	「オーケイ！」	–	
勝利	「オーライ！」		
必殺技音声			
パワーウェイブ	「ロックユー！」		
バーンナックル	「バーニンッ！」		
パワーダンク	「ビートアップ！」		
クラックシュート	「キックバット！」		

勝利メッセージ

A	クールな勝利だ！ 次に闘う時はホットに行こうぜ！	E+C	リターンマッチは常時受け付け中だ。 そう、例えば……今すぐにでもな。
B	ビクトリー・ロードを空けてくれ。 どちらが勝ったか、もう忘れたのかい？	E+D	OK！
C	スタンダップ！ ヘイ、戦士なら立ちあがってみせろよ。	vs. アイ	ベリーキュート！ （ロックとならお似合いかな？）
D	ヒートアップしたぜ！ パオパオカフェでクールダウンといきたいね！	vs. ロック	YES！ 悪いなロック。 来週の掃除当番は任せたぜ！
E+A	いいモノは持っているようだが、 スピリットが不足してるようだな！	vs. 鷲塚	壬生狼？ へえ、アンタも狼ってわけだ。
E+B	今年のベストバウトだったよ。 アンタには感謝しないとな。	vs. マッドマン、あかり	トリッキーすぎるな。 基本ができてこその応用だぜ！

※1:男前指定のキャラはユウキ、京、庵、K'、テリー、キム、ロック、アスラ、楓、守矢、ミズチの計11人。

MAI SHIRANUI●不知火 舞

VOICE

演出系音声		ムササビの舞・実	「ムササビのまい！」
フィニッシュ	「アンディ〜ッ！」	桃花鳥つぶて	「ハイッ！」
挑発	「その程度なの？」	**超必殺技音声**	
登場	「さぁ、はじめましょう」	超必殺忍蜂	「ちょうひっさつしのびばち！」
登場	「ほーらほらぁ」	月下乱れ牡丹	「まいります！」
登場	「かかってらっしゃい」	陽炎の舞	「とーっ！」
勝利	「よっ、」「日本一〜！」	−	
勝利	「この程度なら、ねっ！」		
必殺技音声			
花蝶扇	「かちょうせん！」		
龍炎舞	「りゅうえんぶ！」		
小夜千鳥	「はいーーっ！」		
必殺忍蜂	「ひっさつ！」「しのびばち！」		

勝利メッセージ

A	夜の波間に浮かぶ妖炎…… それが不知火。 おわかりかしら？	E+C	不知火流に優るとも劣らないなんて… … あなたとは、もう一度お手合わせ願いたいわね。
B	やったわアンディ！ あなたの愛が、 私を勝利に導いてくれたのよ♥	E+D	私はネオジオに咲く一輪の華。 摘み取れるのはアンディだけなのよ♪
C	私と互角なんてスゴイわよ。 にっぽん2の格闘家ね！	vs. シェルミー、色	色気をアピールしすぎじゃない？ もっと抑えた方が好感度高いわよ♥
D	そうよ！ 勝ちつづけていれば、いつかきっと、 アンディが応援に来てくれるわ！	vs. 崇雷、崇秀	で、キミはお兄さん？ それとも弟？
E+A	不知火流の数々の舞、 見とれるだけで終わったようね。	vs. タン、Mr.BIG	それにしても見事な頭部の色艶ね。 （アンディは大丈夫……よね？）
E+B	お手前、拝見させていただいたわ。 噂に違わぬスゴ腕ね！	vs. ハンゾウ、フウマ	このエセ忍者！ 本物の忍者は、目立たず地味で、 ストイックに生きる存在なのよ！

KIM●キム

VOICE

演出系音声		**超必殺技音声**	
フィニッシュ	「オアァーっ」	鳳凰脚	「ほうおうきゃく！」「アタタタタッ」
挑発	「やれやれ」		「アタァッ！」「オアチャーーッ！」
登場	「行くぞ！」	鳳凰飛天脚	「そこだ！」
登場（悪人専用※1）	「悪は許さん！」	−	
勝利	「ふうっ」「なかなかのお手前で」		
勝利	「ハァッ」		
必殺技音声			
飛燕斬	「ひえんざん！」		
半月斬	「はんげつざん！」		
飛翔脚	「アタタタタァ！」		
覇気脚	「はききゃく！」		

勝利メッセージ

A	これが…… これこそが正義の勝利！ ……感動のあまり言葉もないようですね。	E+C	さぞかし名のある方とお見受けしました。 後学のため、いま一勝負願うわけには参りませんか？
B	正義の人の、正義の人による、 正義の人のためのテコンドー！ 素晴らしい！	E+D	言ったはずですよ。 悪は許さん！ とね。
C	この大会は教育や更正が 必要な者ばかりだ！ 全く嬉し……い、いや、嘆かわしい!!	vs. キム	私にはわかりますよ。 あなたの心の奥底に眠る、邪な心が！ 偽善者め！ 本性を表しなさい！
D	少々ウェイトオーバーのようですね。 キムチのカプサイシンは減量に効果的ですよ！	vs. 覇王丸、幻十郎	む！ 酒くさい…… 神聖な闘いに飲酒して臨むとは！ 更正します！
E+A	精神の伴わぬ技や力など、 真の武の前には脆いものです！	vs. あかり	え、「地獄門はどこだ」ですって？ ……こまった迷子ですね。
E+B	なかなか筋の良い方ですね！ いつかまた手合わせ願いたいものです！	vs. 鷲塚	"力無き正義は無力なり"…… …… もっと精進なさい。

GEESE HOWARD●ギース・ハワード

VOICE

演出系音声		雷鳴豪波投げ	「ズゥリャー!!」
フィニッシュ	「グゥオァァァー！」	上段当て身投げ	「フッ」
挑発	「カモーン！」		「トゥーイージー」
登場	「フッフッフッ」	中段当て身投げ	「ハッ」
登場	「ユーキャンットエスケイプ、フロムデス」		「パセティク」
登場（テリー専用）	「フッフッフッ」「カモーン！」	下段当て身投げ	「フンッ」
勝利	「フッ」		「プレディクタボー」
勝利（タン専用）	「ユーアーヒストリー！」	**超必殺技音声**	
必殺技音声		レイジングストーム	「レイジングストーム!!」
烈風拳	「レップーケン!!」	レイジングストーム(SC版)	「レイジン〜……」「ストーム!!」
ダブル烈風拳	「ダブルレップーケン!!」	羅生門	「ハァ〜〜〜」「ヘァッ!!」
疾風拳	「シップーケン!!」	デッドリーレイブ	「デッドリーレイブ!!」
邪影拳	「ジャエーケン!!」	デッドリーレイブ(フィニッシュ)	「ハァァァァァ」「ハァッ!!」

勝利メッセージ

A	…いつまで寝ているつもりだ。 去れ！ 惨めな敗者どもめ！	E+C	ほう、その面構え…… まだこの私に屈服しきっていないようだ。 よかろう、もう一戦チャンスをくれてやる。
B	喜べ、今から地獄に落としてやる。 私がいない分、地獄の方が安心だろう？	E+D	知らなかったのか？ 私は不死身なのだよ… フッフッフ。
C	このギース・ハワードを、 どこまで失望させれば気が済むというのだ！	vs. テリー	腑抜けたな、貴様。 かつての餓えた狼も、 牙を無くして犬に成り下がったか！
D	雑魚どもと遊ぶ時間などない！ さっさと失せるがいい！	vs. タン	先生もお変わりになられた…… あまりに老いぼれていたので、 手加減して差し上げましたよ。
E+A	……終わりか？ 本当にこれだけでジエンドなのか？ なんという軟弱な連中だ!!	vs. ロック	……貴様、何者だ!!
E+B	見所のあるヤツだ。 その気があるなら使ってやろう。 我が下へ来るがいい。	vs. Mr.BIG	貴様の時代はとっくに終わった。 恥の上塗りをしているのがわからんのか？

TUNG FU RUE●タン・フー・ルー

VOICE

演出系音声		十字拳	「あちょー」
フィニッシュ	「ほぇ〜〜〜〜〜」	空中旋風拳	「とうっ」or「ほいっ」or「あちょっ」
[illegible]	「だーるいの〜」	**超必殺技音声**	
登場（テリー・ギース専用）	「へぇ〜え」	旋風剛拳	「せんぷうごー」「けーん」
勝利	「ありがとさん」	大撃放	「ほぉぉぉ」「どかーん！」
勝利	「へぇ〜え」	超・衝波	「ほぉぉぉ」「どかーん！」
必殺技音声		−	
（ブラボー）箭疾歩	「とつげきっ！」		
衝波	「しょうはっ」		
大衝波	「だいしょうはぁ〜」		
（ハラショー）烈千脚	「れっせんきゃくっ！」		
[illegible]	「ほぉぉぉ」		
雷鳴脚	「あちょー」		

勝利メッセージ

A	あいたたた、神経痛が… 敵には勝てても年には勝てぬのう……。	E+C	はて、試合はまだじゃったかのう？ そうかそうか。 なら、今から試合開始じゃ。
B	この程度の敵にてこずるとは、 わしも老いたものよ……。	E+D	……さぁて、 どなた様じゃったかのう？
C	ふむ、これならあと10年は 現役でいられそうじゃのう。	vs. ユウキ	ほっほっほ。おぬし、 わしの若い頃にそっくりじゃ。 ……なんじゃ、その嫌そうな顔は。
D	年季がちがうわい！ 若造どもめ！	vs. ギース	邪気も野望も衰えを知らぬ。 おぬしにだけは、今ここで、 引導を渡しておくべきじゃな。
E+A	ええ勝負じゃった。 わしも若返ったような気がするわい！	vs. ロック	その若さで、この技の冴え…… 末恐ろしい逸材じゃ。 まるで誰かを見ているようじゃ。
E+B	枯木のような年寄りに歯も立たんのか。 まったく近ごろの若い者ときたら、 情けない限りじゃのう。	vs. キサラ	こりゃ！ 試合中は携帯電話の電源を しっかり切っておかんか！

※1：悪人指定のキャラは庵、キム、ギース、Mr.BIG、幻十郎、マーズ、ミズチ、獅子王、真・獅子王、NEO-DIO、グッドマンの計11人。

JIN CHONREI●秦 崇雷

VOICE			
演出系音声		超必殺技音声	
フィニッシュ	「な、なんだとぉぉぉ……」	帝王宿命拳	「帝王宿命拳！」
挑発	「こいよっ」	帝王龍声拳	「ヌォォォォオ……」「カァァァァ……」
登場	「ヌォォォォォ……」	帝王逆鱗拳	「ヌォォォォオ……」「死ねエエエ……」
勝利	「まだ終わりじゃないぞっ！」		
必殺技音声			
帝王神足拳	「神足拳！」		
真・帝王神足拳	「神足拳！」		
帝王天眼拳	「天眼拳！」		−
帝王天耳拳	「天耳拳！」		
帝王漏尽拳	「漏尽拳！」		
龍転身	「オリャッ」or「フンッ」		

勝利メッセージ			
A	おまえ、今のは何のダンスだ？ 余興なら笑えるように踊れ！	E+C	まだ帝王拳の真髄、見せてはいない！ 立て！　今度は本気でやってやる！
B	その程度の腕で、よくもこの私に挑めたものだ。	E+D	貴様の動き、止まって見えるぞ！
C	帝王拳の前には貴様らなど、 ただの木っ端にすぎん！	vs. タン	老いぼれが…… 俺の前から失せろ！
D	我が帝王拳は無敵！	vs. ギース	フン、雑魚が！ 貴様ごときに我が帝王拳、 真の力を見せるまでもないわ！
E+A	ハハハハ…… 邪魔だ！	vs. 崇雷	帝王拳を汚した罪は重いぞ…… 苦痛と死、覚悟しておくがいい。
E+B	褒めてやろう。 この私を本気にさせるとはな……	vs. 崇秀	ハハハ、さすがだな崇秀。 いい練習になった。

JIN CHONSHU●秦 崇秀

VOICE			
演出系音声		超必殺技音声	
フィニッシュ	「まっ、まさかぁぁぁ……」	帝王(空殺)漏尽拳	「帝王漏尽拳！」
挑発	「ふぁぁぁぁ……」	帝王宿命拳	「ヤァァ」
登場	「フフフフフ……」	海龍照臨	「ハァァ」
勝利	「話になりません……」		
必殺技音声			
帝王神足拳	「神足拳！」		
帝王天眼拳	「天眼拳！」		
帝王天耳拳	「天耳拳！」		−
帝王神眼拳	「あまいっ！」		
帝王空殺神眼拳	「あまいっ！」		
龍灯掌	「ハァァ」		

勝利メッセージ			
A	クスクス……　どうだい？ 試合を盛り上げてみたんだけど。	E+C	なかなかやりますね。 もう一度闘ってあげてもいいですよ？
B	アハハハ、ごめんごめん。 負けそうな演技したからね。 ボクに勝てると思っちゃった？	E+D	バカだなぁ。 本気でボクに勝てると思ってたの？
C	あーあ。 そんなにトロトロ動いてるから みっともなく負けるんだよ。	vs. テリー	つまんないなぁ。 キミならボクを楽しませてくれるって 期待してたのにさ。
D	まったく話にならないよ。 みんな弱すぎて退屈だし、 この大会にも飽きてきちゃったな。	vs. タン	何度も邪魔しないでくれない？ 次は殺すからね。 覚えておいたほうがいいよ。
E+A	似合いますよ。 ……　そうやって這いつくばってるの。	vs. ギース	やれやれ、 その程度で秘伝を得ようなんてね。 先に修行した方がいいんじゃない？
E+B	私の祖先の霊を 呼び起こしてしまいましたね・	vs. 崇雷	兄さん、手抜きはしないでよ。 闘えるのを楽しみにしてたのに。

ROCK HOWARD●ロック・ハワード

VOICE			
演出系音声		レイジラン・TYPE「ダンク」	「ダァァァンク！」
フィニッシュ	「ウワァァァァー！」	真空投げ	「フンッ！」
挑発	「シャンとしなっ」	羅刹	「ハァァァァァァァァァ……」「もらったぁぁ！」
登場	「限界までとばすぜっ」	クラックカウンター・上段	「ハッ！」「ウリャアッ！」
登場(ギース専用)	「血が…疼くのか？クッ！」	クラックカウンター・下段	「ハッ！」「ウリャアッ！」
登場(テリー専用)	「手加減無しだぜ、テリー！」	超必殺技音声	
勝利	「どこまでも、足掻いてやる」	レイジングストーム(A)	「レイジング……」「ストォーム」
勝利	「この程度じゃねーだろっ」	レイジングストーム(C)	「レイジング……」「ストォォオーム」
必殺技音声		シャインナックル(B)	「くらいなっ！」「ウリャァァァァーッ！」
烈風拳	「れっぷうぅぅけんっ！」	シャインナックル(D)	「ウリャッ！」「セエィッ！」「イヤァァァァァァッ！」
ダブル烈風拳	「ダブルゥゥルれっぷうぅぅけんっ」	デッドリーレイブ・ネオ	「デッドリーレェエイブ！！」
ライジングタックル	「ラァイジングタックル！」	デッドリーレイブ・ネオ(フィニッシュ)	「イヤァァァァァァッ！」
ハードエッジ	「シッ！」「リャァァァァッ！」		−

勝利メッセージ			
A	命のやりとりで感じる充足感…… 俺はマトモじゃないのか？	E+C	このくらいで終わりじゃないよな？ 立てよ、もう一戦やろうぜ！
B	鷹が羽ばたくには、風が必要なんだ。 アンタのような、強い風がね！	E+D	荒っぽかったのは勘弁してくれ。 氏も育ちも、よろしくなくてね。
C	タッグマッチも悪くない。 誰かが支えてくれるからこそ、 全力を出せるんだ。そうだろ？	vs. ユウキ	揺るぎない信念を持っているんだな。 うらやましいよ。
D	ふう、 あと何回勝てばチャンプになれるんだ？	vs. K'	アンタと俺とは似てるのかもな。 けど俺は、ここで立ち止まるわけにいかないんだ！
E+A	いきなりエンストした気分だね。 エンジンが暖まるヒマもなかったぜ。	vs. テリー	テリー！ あれほど手を抜かないでくれっていったろ？
E+B	今の闘いはアツかったぜ。 久々にトップギアに入れさせてもらった！	vs. ギース	血が……　俺の血が騒いでいる？ アンタは俺の何なんだ！？

HOTARU FUTABA●双葉 ほたる

VOICE			
演出系音声		斜上腿(失敗)	「あっ」
フィニッシュ	「お兄ちゃぁ～ん」	斜上腿(成立)	「ややや っ！」
挑発	「がんばらなきゃ」	旋回紮	「うりゃあっ！」
登場	「がんばらなきゃ」	背身天落投	「よーいしょっ」
勝利	「きっと」「キャッ！」「会えるよね」	超必殺技音声	
勝利	「おにいちゃん」「今行くからね」	天翔乱姫	「かくごしてね！」「そぉーれっ！」
必殺技音声		天翔乱姫(成立)	「や―――っ！」
発気掌	「んりゃあっ！」	双掌天蓮華	「そうしょう」「てんれんげ！」「えいっ！」
転身翔(A)	「えいっ！」		
転身翔(C)	「えぇぇーいっ！」		
連撃蹴	「れんげきしゅう！」		−
虎尾脚	「はいっ！」		
双掌進	「そうしょうしん！」		

勝利メッセージ			
A	あなたの方が強かったわ。 でも、勇気が私を勝たせてくれたの…… 小さな小さな勇気が。	E+C	手加減してくれたの？ でも……　そんなのやっぱりダメだよ！ もう一度ちゃんと闘ってください！
B	こんなすごい大会だなんて…… 私じゃ場違いだよ。 帰りたい……	E+D	待ってください！ 私の……　私のお兄ちゃんを知りませんか？
C	うん、戦えた！ お兄ちゃん、私にもできたよ。 ちゃんと戦えたよ！	vs. テリー	テリーさん、まさか…… わざと負けてくれたの？
D	あっ、コラ！　イトカツ！ いつの間に服の中に…… 危ないでしょ！	vs. ギース	私、聞いたんです！ お兄ちゃんがあなたの組織と何か関係してるって！
E+A	優しい人なんですね。 闘いには相応しくないくらい。 イトカツがこんなになついているもの。	vs. ロック	久しぶりだね！ 悲しい目の色は変わってないけど…… でも、たくましくなったと思うよ！
E+B	こんなに強い人がいたなんて…… 勝てたのが信じられないよ。	vs. ナコルル	その鷹を捕まえていてください。 イトカツが怯えてしまって……

Mr. KARATE●二代目Mr.カラテ

VOICE

演出系音声		斬烈拳	「ざんれつけん！」
フィニッシュ	「クソォォ――」	虎咆疾風拳	「どおぅりゃー！」
挑発	「オラオラ」	超必殺技音声	
登場	「かかってこい！」	覇王翔吼拳	「覇王、しょうこうけん！」
登場(ロバート専用)	「久しぶりにやるか！」	龍虎乱舞	「極限流奥義！」
登場(Mr.BIG専用)	「しょうこりもなく、悪巧みか！」		「オラオラー」
勝利	「これぞ、極限流！」		「もらったー」
勝利	「オオッス」	天地覇煌拳	「一撃」「必殺！」
勝利(ロバート専用)	「まだまだだな、ロバート」	–	
必殺技音声			
虎煌拳	「こおーけん！」		
虎咆	「ぅおりゃー！」		
飛燕疾風脚	「ひえんしっぷーきゃく！」		

勝利メッセージ

A	ひとつ貸しだ。 いつでもどこでも返しに来な。 待ってるぜ！	E+C	まだまだこれからだ！ さぁ、もう1本！
B	手加減してやりたかったが、 そうもいかなくてね。 先代が何かとやかましいんだ。	E+D	オレは、これで飯食ってんだ！ 負けたら明日はねえんだよ！
C	相手と戦うんじゃない 自分自身と戦うんだ！ それが真の空手家だぜ？	vs. ユウキ、ロック	センスはいいが、線が細すぎだ。 よーし、うちの道場で鍛えてやるぜ！
D	それが我流の限界だな。 今の闘いでわかったろ。 真の武道の意味と強さが。	vs. ロバート	だらしないぞロバート！ そんなことじゃ、まだまだユリはやれないな！
E+A	なってないぞ！ 極限流で根本から鍛え直してやる！	vs. あかり	ほらボウズ、男なら立ちな！ え？ 「ウチはれでぃーや」？ そ、そりゃ悪かった。
E+B	久しぶりにいい汗がかけたよ ありがとう。	vs. 刀持ち※1	どうしたどうした その長物はコケオドシなのか？

ROBERT GARCIA●ロバート・ガルシア

VOICE

演出系音声		飛燕旋風脚	「飛燕、旋風脚っ！」
フィニッシュ	「うわぁぁぁぁぁぁ――」	超必殺技音声	
挑発	「どないしたんやぁ？」	覇王翔吼拳	「覇王、しょうこーけん！」
登場	「ほな、いきまっせぇ」	龍虎乱舞	「極限流奥義！」
登場(Mr.カラテ専用)	「お手柔らかに頼むでぇ」		「そりゃそりゃそりゃそりゃ」
勝利	「よっしゃ！」		「そりゃー」
勝利	「修行が足らんなぁ」	九頭龍閃	「極限流奥義！」
勝利(Mr.カラテ専用)	「まだまだやな、リョウ」		「そりゃ」「そりゃ」「そりゃー」
必殺技音声		–	
龍撃閃	「龍撃閃っ！」		
飛燕龍神脚	「飛燕、龍神脚っ！」		
幻影脚	「げんえーきゃく！」		
龍斬翔	「りゅうざんしょう！」		

勝利メッセージ

A	なんでそないギクシャク動いてん？ 足技だけであしらえるかと思ったわ	E+C	もういっちょどうや？ ワイの方はかまへん。 これでサヨナラするには惜しい腕やしな！
B	「最強の龍」？ あんさん、わざと間違えてへん？	E+D	ワイがなまってるって？ まぁちょっとしたイタリア訛りや。
C	ワイとリョウが極限流の看板や この二枚看板 破れるもんなら破ってみんかい！	vs. タン、リー	まったくお達者でんなぁ （うちの師匠も、この分だと まだまだ引退は先なんかなぁ）
D	いっちょあがりや！ 今日もダンディに決まったで～！	vs. ロック	ふーん、さすがにいいセンスや。 せやけど龍が龍になるには、 まだもうちょっとかかりそうやな！
E+A	しょーもない試合やったなぁ これやったらユリちゃん誘って 組み手でもしてたらよかったで	vs. Mr.カラテ	強そうになったんは道着だけか？ 「Mr.」の名が泣いとるで！
E+B	やるやないか！ このワイがてこずる相手は、 そう何人もおらへんのやで？	vs. Mr.BIG	今度ユリちゃんに手ぇ出してみい ケツから手ぇ突っ込んで、 奥歯ガタガタいわせたるで！

Mr. BIG●Mr.BIG

VOICE

演出系音声		カリフォルニアロマンス	「デリーシャス」
フィニッシュ	「ウォアアア……」	超必殺技音声	
挑発	「ハッピーかい」	ブラスターウェイブ	「ブラスター」
登場	「ハッピーかい」	ライジングスピア	「フィーバー」
登場（ギース専用）	「No.1は、一人で十分だ！」	ドラムショットタイフーン	「ドゥラームショット」「タイフーンッ！」
登場(Mr.カラテ&ロバート専用)	「昔のようにはいかんぞ」	–	
勝利	「フッ！フッ！」		
勝利	「イエーイッ」		
[illegible]			
グランドブラスター	「ハイホー」		
クロスダイビング	「イヤァッホー」		
クレイジードラム	「レッツ・カーニバル」		
スピニングランサー	「レッツ・ダンシング」		

勝利メッセージ

A	俺の名前はB・I・G Mr.ビッグだ 覚えておきな	E+C	これで終わらせるにはもったいない相手だ もう一度どうだ？
B	いいねえ、その負けっぷり。 ブルースの物悲しい調べにピッタリだ	E+D	なんて程度の低い連中だ これなら酒でも飲んでいた方がマシだったな！
C	ナイスファイトだ。 バウンサーとして働く気があるなら 雇ってやらんこともないぜ？	vs. ユウキ	これだから若い連中は恐ろしい。 実力差というものが、 闘うまで理解できないのだからな！
D	こう見えて俺は野心家でね 格闘大会で優勝する程度で 満足するつもりはないのさ	vs. ギース	サウスタウンは俺の物だ。 悪いがここで消えてもらう!!
E+A	どうした、何を黙っている？ なんだ震えているのか ククククク。	vs. Mr.カラテ	極限流も落ちたものだ。 悔しいか？ 帰ってタクマに泣きつくがいいぜ！
E+B	この俺に本気を出させるとはな 覚えておいてやる。 貴様の名は？	vs. ロバート	しつこいヤツだ！ タクマの娘は、とっくに返してやっただろうが！

LEE PAI LONG●リー・パイロン

VOICE

演出系音声		背進・飛猿壁掛	「ヒョッ」
フィニッシュ	「ヒャォォォォォ――」	空中飛鷹脚	「ヒョーオッ！」
挑発	「ひょひょひょ――」	空中鷹爪激	「ハッ」
登場	「一撃必殺じゃて」	空中猛脚撃	「ヒャッ」
登場(Mr.カラテ&ロバート専用)	「青二才め……」	壁掛転身	「ヒョォッ」
勝利	「ヒョーオッ！」	超必殺技音声	
必殺技音声		空中飛猿爪	「ヒャー！」「ヒョヒョヒョヒョヒョ――」
百裂拳	「ヂャッ！」	空中昇天飛猿爪	「ヒャー！」「ヒョヒョヒョヒョヒョ――」
百裂拳（ヒット）	「ヒョヒョヒョヒョヒョ――」	真空空転爪	「ヒャヒャヒャヒャ――」
百裂拳(フィニッシュ)	「ヒョォッ！」	–	
百裂脚	「ヒャー！」「ヒョヒョヒョヒョヒョ――」		
飛猿翻身	「ヒャッ」		
飛猿壁掛	「ヒョッ」		

勝利メッセージ

A	ひょひょひょ。 最近の若い者はだらしがないのう	E+C	ひょっひょっ！ 本気を出しすぎてしまったかのう。 どれ、もう一度闘ってやってもいいぞ？
B	ひょっひょー！ 年の功ぢゃよ、年の功。	E+D	ほれ、薬ぢゃ。 日に3度、傷口に塗って、あとは おとなしく横になっておることぢゃな。
C	こんな老いぼれに勝てぬとは、 おぬし、才能ないのう ヒョヒョヒョ！	vs. K'、ロック	このやんちゃボウズめが！ 格闘もいいが、 たまには本でも読め！
D	強さとは力ではない。 速さと切れ味ぢゃ よーくわかったぢゃろう ん？	vs. ギース	老けたのう、貴様。 もう足を洗って引退したらどうぢゃ？
E+A	そんな及び腰で勝てるわけがなかろう。 度胸のない格闘家などお笑い草ぢゃ！	vs. Mr.カラテ、ロバート	やれやれ。 そのザマではタクマもまだまだ 引退させてはもらえんのう。
E+B	おぬし、やるのう このまま功夫を積めば、 このわしを超えるぢゃろうな。	vs. リー	ひょひょ。 さてはこやつ、近所のドラッグストアの 回し者かのう？

※1：刀持ち指定となるキャラは、覇王丸、幻十郎、色、アスラ、楓、守矢、鷲塚の計7人。

HAOHMARU●覇王丸

VOICE			
演出系音声		奥義 裂震斬	「おうりゃっ」
フィニッシュ	「ちくしょおぉぉ…… 」	奥義 斬鋼閃	「くらいなー！」
挑発	「どうした、どうした」	超必殺技音声	
登場	「いざ、尋常に勝負」	天覇封神斬	「てんはっ」「ふうじんざんっ」
登場（幻十郎専用）	「さーって、ばっさりいくかぁ」	天覇凄煌斬	「これでも」「くらいなー！」
登場（色専用）	「やりにくい相手だぜ……」	怒り爆発	「あったまきたぜ！」
勝利	「よぉーし」	–	
勝利	「おっしゃ～」		
必殺技音声			
奥義 旋風裂斬	「せんぷぅれつざんっ」		
奥偽 旋風裂斬	「せんぷぅ……」「てねっ」		
奥義 弧月斬	「こげつざんっ」		
奥義 疾風弧月斬	「しっぷう！」		

勝利メッセージ			
A	俺の太刀筋が見えてやがる。 勝つには勝ったが、全く恐れ入ったぜ！	E+C	威勢のいい連中ばかりで嬉しいぜ！ あんた、もういっちょ行くかい？
B	ふう、これで何人目だ？ サムライてぇ商売は業が深いぜ。	E+D	ぷっは～～！ 斬ったはったの後の酒…… 実に旨いねえ！
C	素手の敵でも容赦しねえ！ それでこそ「真剣」勝負だぜ！	vs. ユウキ	生まれは安芸の国かい？ 訛りですぐわかっちまったぜ。
D	無双の豪傑、覇王丸とは俺のこと！ 遠からん者は音にも聞け、近くば寄って目にも見よ！　……ってね。	vs. Mr.カラテ	看板背負うってのも大変だな。 俺みてえな風来坊には無縁だがよ。
E+A	せっかく拾った命だ。 せいぜい養生して長生きしな。	vs. 幻十郎	地獄で待ってな、幻十郎。 獄吏の牛頭馬頭じゃ、 貴様は物足りないだろうけどよ。
E+B	いい筋してるじゃないか。 どうだい、いい師匠を紹介してやるぜ？	vs. ハンゾウ	ハンゾウって…… あのハンゾウなのか？ ずいぶん印象変わったな、オイ。

NAKORURU●ナコルル

VOICE			
演出系音声		超必殺技音声	
フィニッシュ	「きゃあああーっ」	エレルシ カムイ リムセ	「エレルシカムイリムセ！」
挑発	「ママハハ！」	–	
勝利	「大自然のお仕置きです」		
勝利	「ありがとうママハハ」		
必殺技音声			
アンヌ ムツベ	「アンヌムツベ！」		
レラ ムツベ	「レラムツベ！」		
カムイ リムセ	「カムイリムセ！」		
カムイ リムセ(追加攻撃)	「とう」		
シチカプ エトゥ	「ママハハ！」		
カムイ ムツベ	「とう」		

勝利メッセージ			
A	ごめんなさい。 あなたを傷つけてしまいました…… 今、手当てしますね。	E+C	大自然を守るためなら、 私は何度でも…… 何度でもお相手します！
B	あなたの感じるその痛み…… 大地の神々の怒りです。	E+D	大自然のおしおきです！
C	全てのカムイに感謝します。 大いなる勝利を与えてくれたことを。	vs. 京、庵、K'	あのう…… 森の中では火の扱いに 充分注意してくださいね。
D	みなさん本当に強い…… 私も負けてはいられません！	vs. 覇王丸、色	よかった……知り合いに会えて…… 私の知る世界と、なんだか様子が違うんですもの。
E+A	目を覚ましてください！ あなたにはカムイの声が聞こえないんですか？	vs. アスラ	あ、あなたがどうして……
E+B	私は信じています。 あなたの本当の心を。 大自然を愛する優しい心を……	vs. マッドマン	良い仮面ですね。 畑に立てておけば、 鳥の害から作物を守ってくれるでしょう。

GENJYURO KIBAGAMI●牙神 幻十郎

VOICE			
演出系音声		超必殺技音声	
フィニッシュ	「キサマごときにいい……ッ!!」	五光斬	「死にさらせいッ！」
挑発	「あぁあッ、……イラつく！」		「ひとつ」
登場	「ふん、面白い……」		「ふたつ」
登場	「呆れてものも言えんわっ！」		「みっつ」
勝利	「あほぅがっ!!」		「よっつ」
勝利	「身のほど知らずがっ！」		「いつつ」
必殺技音声			「五光！」
桜華斬	「ちれいっ！」	裏五光	「どりゃ」
桐覇 光翼刃	「死にさらせィッ！」		「ひとつ」
三連殺（1段目）	「ひとつ」		「ふたつ」
三連殺（2段目）	「ふたつ」		「みっつ」
三連殺（3段目）	「みっつ」		「よっつ」
三連殺（3段目ヒット時）	「イノシカチョオッ！」		「いつつ」
月華斬	「カスがっ！」「錆となれいィッ!!」		「五光！」
牙突殺	「はぁー……」「でぇえいやぁッ!!」	桜華斬・菖蒲	「ちれいっ！」
百鬼殺	「てやっ！」	怒り爆発	「もぉお…、殺スッ！」
	「死ねっ！」	–	
	「カスがっ！」		
	「うせろ！」		

勝利メッセージ			
A	いい手応えだ。 一刀で骨ごと叩き斬る心地よさよ！	E+C	深手は負っていないようだな…… 今ので満足するとでも思ったか？ 今度こそ殺してやる……　立て！
B	雑魚め！　ゴミめ！　カスめ!! 殺す価値など毛ほどもないわ!!	E+D	まっとうすぎるのよ、貴様らはな……
C	死にたくないのか？ ……フン、遅かったな。阿呆ゥが！	vs. 覇王丸	腕が落ちたな覇王丸。 貴様との腐れ縁もこれまでだ！
D	最初の威勢はどこへ行った？ くだらぬ奴よ……　死ね！	vs. 幻十郎	己を両断するのもまた良いものよ。 礼を言う。喜んで死ね！
E+A	フン……　阿呆ゥが！	vs. 色	女、貴様の目的は何だ？ 答えぬと……　殺ス！
E+B	よかろう、貴様はよくやった。 この俺が手を下すに値する敵よ！	vs. サイバー・ウー	ずいぶん丈夫なからくり人形だ。 人とは違った斬り応え、 楽しませてもらったぞ！

SHIKI●色

VOICE			
演出系音声		色咒	「にがさない」
フィニッシュ	「ああああー～っ……！」		「ああああぁー」
挑発	「まだまだね……」		「つかまえた」
登場	「はじめましょうか……」	–	
勝利	「もうおしまい？」		
勝利	「もういったの？」		
必殺技音声			
天咆輪	「いやぁっ！」		
露祓	「そこ！」		
無明	「こわしてあげる……」		
刹那	「うふふふ」		
超必殺技音声			
天魔波旬	「おわりよ！」		

勝利メッセージ			
A	はやいのね……	E+C	……いいわ。 もう一度よ……。
B	だらしないのね。	E+D	もう、近づかないで……
C	逝ったのね。	vs. 庵	あなたは求め続けるのね… 永遠に手に入りはしないのに……
D	……終わったのね。	vs. 覇王丸	見つけた……
E+A	もう……お終い？	vs. 色	惑わされないわ…… 私は私だもの……
E+B	悪くなかったわ。	vs. アスラ	あ、あなたは……！

ASURA●アスラ

VOICE

演出系音声		超必殺技音声	
		ブベズリーブ	「目障りだっ！」
フィニッシュ	「ウァ――ッ…！」		
挑発	「臆したか？」	レグナ・クラア	「はあぁぁぁぁっ！」
登場	「俺に関わるな」		「お前が悪いのだ―」「死ねイッ！」
登場（色専用）	「お前が相手とはな」	サナタス	「闇よっ！」「覚悟しろ！」
勝利	「お前が悪いのだ」		「死ねイッ！」「はあぁぁぁぁっ！」
勝利	「くだらん」		–
勝利	「俺の敵はお前ではないっ！」		
必殺技音声			
シェドムーサ	「テュリャアッ！」		
ロジェレフ	「はあぁぁぁぁっ！」		
ノマム	「ハッ！」		
エレス	「死ねイッ！」		

勝利メッセージ

A	我が魔手と、太古の得物 これに敵う者などおらぬ。	E+C	貴様に死ぬ覚悟があるのなら 我が剣、再び手に取ろう。
B	ユガよ、どこだ。 貴様の肉を喰らい、血をすすらずば この俺の復讐は成就せぬ！	E+D	我が復讐、阻む者は許さぬ。 それが神であろうと、魔であろうと
C	ヤツが目的を果たす前に なんとしても！	vs. 覇王丸	貴様が半陽の男とは、な。
D	我が名はアスラ。 神を裏切る者	vs 幻十郎	その命の炎、 吹き消してやる
E+A	我が敵と呼ぶに値せず。	vs. ナコルル	アイヌの巫女よ。 無駄だ。
E+B	悪くない腕だ。	vs 色	半陰の女か 見つけたぞ

KAEDE●楓

VOICE

演出系音声		超必殺技音声	
フィニッシュ	「ちくしょーっ！」	活心・伏龍	「見せてやるぜ！」「俺の本気を一っ！」
挑発	「ざまぁねぇ一なぁ！」	活心・昇龍	「見え見え……なんだよぉっ！」
登場	「ハッ！」「本気でいくぜ」		–
登場（守矢専用）	「やるしかねぇよなぁ」		
勝利	「そこで眠ってな」		
勝利	「もう終わりかい？」		
必殺技音声			
晨明・疾風	「いけぇ！」		
晨明・空牙	「くうが！」		
晨明・連刃斬	「トゥア！」「ヤァ！」「れんじんざん！」		
晨明・嵐討	「くらいな！」		

勝利メッセージ

A	初めて見たのか？ これが活心一刀流だ！	E+C	…もう一勝負、行こうぜ！
B	つまんねえヤツだ ほら、とっとと行けよ。	E+D	青龍の名にかけて 負けられねぇんだよ！
C	命が惜しくなったのか？ 覚悟もできていないヤツが、 俺に刀を抜かせるな！	vs. Mr.カラテ	龍やら虎やら名乗るなら、 それなりの実力を備えてからにしろってんだ！
D	やめときゃよかったのによ、 恥かいてケガしていいとこなしだな、 お前。	vs. ロバート	行けよ あんたには師匠がいるんだろ？ もう一度鍛え直してもらえよ。
E+A	今さら試合なんざ ヌルくてやってられねえんだよ！	vs. 楓	あばよ。 もう一人の、俺
E+B	相手が悪かったってことさ。 気ぃ落とすなよ！	vs. あかり	なつくんじゃねぇ。 斬り捨てづらいじゃねえか

MORIYA MINAKATA●御名方 守矢

VOICE

演出系音声			
		逸刀・新月 裏	「ムォォン！」
フィニッシュ	「し 師匠ぉっ 」	帯刀・歩月(A)	「見えまい」
挑発	「器が知れるぞ 」	帯刀・歩月(B)	「ここだッ！」
登場	「死ねる貴様は 幸せだ 」	帯刀・歩月(C)	「見えまい」「ここだッ！」
登場（楓専用）	「どうやら死にたいらしいな ….」	**超必殺技音声**	
勝利	「次は無いと思え 」	活殺・十六夜月華	「くらえっ！」「いざよいげっか！」
勝利	「同情はせん」	活殺・乱れ雪月華	「いくぞっ！」「つきよにあがけ！」
勝利（庵専用）	「つきよにあがけ！」		–
必殺技音声			
逸刀・龍	「シェッ！」		
逸刀・月影	「ハッ！」「テヤッ！」「タッ！」「くらえッ！」		
逸刀・新月	「うせろ！」		
逸刀・双月	「そうげつ！」		

勝利メッセージ

A	二度と私の前に現われるな。 次は……斬る！	E+C	運ではない 貴様が未熟なだけだ。
B	他人に闘いを挑む前に、 己自身の器を知れ……！	E+D	己の器を知れ。
C	活殺逸刀流、奥義の数々 冥土のみやげにするがよかろう。	vs. 京	クサナギ？ かつて師匠より、 その名を聞いたことがあるが
D	死ねる貴様は幸せだ	vs. 楓	貴様も、そして私も生涯許さぬことだろう。 こんな答えの出し方しか知らぬ この私自身をな……！
E+A	つまらぬ物を斬らせるな	vs. 守矢	敵は己自身とは言うが、 まさに、な
E+B	この私に間合を誤らせるとは	vs. サイバー・ウー	さすがは「月の桂」 刃こぼれひとつしないとは。

AKARI ICHIJO●一条 あかり

VOICE

演出系音声			
		光明五十五雪符	「ほーい」「ムフ」
フィニッシュ	「あい ねばー るーず や〜」	符呪・神明五芒星光陣	「あれぇっ！？」
挑発	「たっまらんわー」	乱入・十三	「あわわわっ」「じゅうぞぉう！」「もうっ」
登場	「なめてたらイタイ目あうで！」	**超必殺技音声**	
登場（珍しい専用※1）	「うわーっ」	式神・六合	「でばんやっ」「りくごう！」
勝利	「ポンタ！」「へへっ」「愛のムチやでっ！」		「ふぃにぃーっしゅ！」
勝利	「ふーっ」	勢鬼・百鬼夜行	「そぉーれっ！」「しばいたれー！」
必殺技音声			「おりょぉっ！」「ちょーっちょっちょっ――」
式神・天空	「かじっとけ！」		「いてっ！」「なんやねん、もーっ」
天文・星の巡り	「うーりゃっ！」		–
天文・掲げし北辰	「オマケや」		
勢鬼・清姫	「ほーい」		
勢鬼・清姫（成立）	「とじこめや」		

勝利メッセージ

A	えくせれんとやろ？ 業界一の美少女陰陽師とは、ウチのことやで♪	E+C	今の技、どういう仕組みなん？ ウチ、興味津々や。 なぁなぁ！ もう1回勝負せぇへん？
B	いえーい♪ ――め、めりけんではこう言うんやろ？ な？ な？	E+D	ウチの引き出しの多さ あまくみとったらあかんで！
C	あいうぃん！ そんで、ゆーるーずや！ えへへ！ えんぐりっしゅも万全や！	vs. ロック	けっこう好みや……。なぁなぁ！ ウチとそこらで"でーふぃー"とか…… どないやろか？
D	「ぐーてんもるげん」！ これからは独逸語も大事なんや。 「だんけしぇーん」やで〜♪	vs. Mr.BIG	おっちゃん、その色眼鏡やけど、 自分の頭がまぶしいん？
E+A	自分で言うのもなんやけど、ウチは歳の割に知識豊富なんやで！ こういうの耳年増、言うんやったっけ？	vs. サイバー・ウー	なぁなぁ、それって どんなからくりで動いとるん？ ちょっと触らせてえな！
E+B	ふあ〜 さっすが技が華麗やなぁ。 うちの居候にも、 ちょっとは見習って欲しいわ。	vs. マーズピープル	…ほるまりんに漬けといたろ。

※1：珍しい指定となるキャラは、ユウキ、アイ、シェルミー、舞、マッドマン、サイバー・ウー、アテナ、マーズピープル、ミズチ、NEO-DIO、グッドマンの計11人。

KEIICHIRO WASHIZUKA ● 鷲塚 慶一郎

VOICE

演出系音声	
フィニッシュ	「おのれぇぇ──っ！」
挑発	「まだ終わってはおらぬぞ」
登場	[illegible]
登場(刀持ち専用※1)	[illegible]
登場(ボス専用※2)	「我が志[illegible]
勝利	[illegible]
勝利	[illegible]
必殺技音声	
疾空殺	「ぬん！」
虚空殺	「[illegible]」
狼牙	「いくぞ！」
狼牙・[illegible]式	「ろうが──っ！」
狼牙・斜式	「ろうが──っ！」
狼牙・伏式	「ろうが──っ！」
狼牙・[illegible]式	「ろうが──っ！」
信殺(A)	「[illegible]」
信殺(C)	「ふっ[illegible]」
信殺・[illegible]	「[illegible]」
超必殺技音声	
真・狼牙	[illegible]
[illegible]・狼牙	[illegible]

勝利メッセージ

A	苦しかろう。 今、介錯いたす	E+C	敗れた振りとは得心がゆかぬ… いま一合、立ち合われよ！
B	お見事 我が散り際も、かくありたいものだ	E+D	新撰組ある限り、お上を潰させはせぬ！
C	隠密行動ゆえ、 生かして帰す事まかりならぬ…… [illegible]	vs. ハンゾウ	服部殿と言えば、 幕府の重鎮ではござらぬか 知らぬこととはいえ[illegible]
D	恐れられ疎まれたとしても構わぬ。 [illegible] 未来を切り開く刃が！	vs. 紫苑、紫秀、女性※3	[illegible]のためなれば 女、子供とて容赦せん！
E+A	世を乱す輩め[illegible]天誅！	vs. 鷲塚	情けなし！ 我が隊に間者の侵入を許すとは！
E+B	我が渾身の突きを受け　なおその気概 世に人物はいるものだ	vs 夷狄※4	新撰組、鷲塚慶一郎。 [illegible]

HANZO ● ハンゾウ

VOICE

演出系音声	
フィニッシュ	「むねんん──っ！」
挑発	「さあ」「まいられよ」
登場	「んんんんんっ[illegible]」
登場(フウマ専用)	「尋常に勝負[illegible]まつる」
勝利	「しょうじんなされよ」
勝利	「いいしょうぶでござった」
必殺技音声	
烈光斬	「れっこうざん」
ダブル烈光斬(A)	「ダブル[illegible]れっこうざん」
ダブル烈光斬(C)	「ダブルれっこうざん」
光龍破	「[illegible]りゅうは」
忍法光輪爆斬	「にんぽっ！[illegible]」
忍者レッグラリアート	「にんじゃレッグラリアート！」
[illegible]隠れの術	「にんっ」
超必殺技音声	
伊賀忍法奥義[illegible]	「[illegible]」「だんこうざん！」
八門[illegible]光斬(失敗)	「[illegible]」
伊賀忍法奥義 覚天閃光斬	[illegible]

勝利メッセージ

A	「忍」とは、刃の下に心…… [illegible]しい世界に生きる者なのでござる	E+C	いい勝負でござった！ [illegible]もう一度 立ち合いたいものでござるな！
B	では　さらばでござる！	E+D	拙者[illegible] [illegible]
C	これほどの[illegible]がいようとは [illegible]世界は広いでござる！	vs 舞	[illegible]くノ一？ 何かの[illegible]ではござらぬか？
D	忍者は[illegible] 拙者も[illegible]あるのみでござる	vs ナコルル	なんと[illegible]から！ [illegible] 拙者[illegible]でござる
E+A	[illegible]でござるな [illegible]ことを知ったでござろう [illegible]	vs ハンゾウ	[illegible]伊賀者か？ その化けの皮[illegible]してくれるでござる！
E+B	天晴れ[illegible]お手前！ このハンゾウ[illegible]いたした！	vs マルコ	[illegible] [illegible]でござるよ！

FUMA ● フウマ

VOICE

演出系音声	
フィニッシュ	「このオレ様があーっ！」
挑発	「オッ……ラア！」
登場	「んんんんんっ……」
登場(女性専用※5)	「おっ！」「かわいいなぁ」
登場(キサラ専用)	「キサラちゃん」
勝利	「オッ……ラア！」
必殺技音声	
烈風斬	「れっぷうざん」
ダブル烈風斬	「ダブルれっぷうざーん」
炎龍破	「えんりゅうは」
忍法風輪爆斬	「[illegible]」
殺虫拳	「[illegible]」
電光石火の術・新舞	「でんこうせっかのじゅつ！」
超必殺技音声	
爆炎[illegible]	「ばくえんほうこうだん！」
爆裂[illegible]	「ばくれつ！」「きゅう！」「きょく！」「けん！」

勝利メッセージ

A	[illegible]のんびりやってんじゃねえ！ とっととそこどけ！ [illegible]	E+C	おっと、俺の目は節穴じゃないぜ！ 余力を残して負けようなんざ甘いんだよ。 今の勝負、仕切り直しだ！
B	どうだ、俺のヘアスタイル！ ナウなヤングがみんな真似しちまうな！	E+D	風魔忍軍若頭、フウマ様とは俺のことだ [illegible]
C	[illegible] [illegible] この俺が[illegible]	vs シェルミー、色	[illegible] [illegible] [illegible]
D	[illegible]みんな！ 今日は俺一人だけのためにありがとう！	vs 舞	[illegible] [illegible] [illegible]
E+A	これが風魔[illegible] なかなかのもんだろ？	vs ハンゾウ	ようやく[illegible] 長かったぜ　ハンゾウ
E+B	ハンゾウの[illegible]はやるじゃねえか [illegible]勝てたようだな！	vs キサラ	キサラちゃん！[illegible] [illegible] この忍者[illegible]フウマ様かな！

MUDMAN ● マッドマン

VOICE

演出系音声	
フィニッシュ	「[illegible]ザマスよー」
挑発	「[illegible]」
登場	「[illegible]」
登場(サイバー・ウー専用)	「[illegible]ザマス」
登場(ナコルル専用)	「[illegible]ザマス」
勝利	「[illegible]」
勝利	「[illegible]ザマス」
必殺技音声	
(エア)マッドカッター	「マッドカッター」
マッドジャイロ	「マッドジャイロッ」
マッドマンアタック	「マッドメーン」
マッドランチャー	「マッドランチャー」
マッドダンス	「ウォホッホッ」
超必殺技音声	
スーパーマッドマンアタック	「これでも、喰らうザマス！」
ヘブンズクロス	「ごしょうたーい」
[illegible]	「大地神ファーファよ！」

勝利メッセージ

A	ああ、大地神ファーファよ！ この勝利をあなたに捧げるザマス！	E+C	今の勝負は[illegible]ザマス！ [illegible]しゃっているザマス！
B	勝てて気分がいいザマス。 今日はマッドダンスを[illegible]してあげるザマス！	E+D	[illegible] [illegible]ザマス [illegible]のおかげザマス！
C	[illegible]ザマス [illegible] [illegible]するザマスよ	vs ユウキ	いい[illegible]しているザマス [illegible]かなりの[illegible]ザマスよ！
D	[illegible]ます [illegible]いつか　私のようになれるザマスよ！	vs ロック、守矢	[illegible]ザマス [illegible] [illegible]ザマス！
E+A	[illegible]ないザマス [illegible]負けるザマスよ	vs ナコルル	[illegible]がするザマス いったい何者ザマスか？
E+B	強いザマスね [illegible] 勝てなかったかも知れないザマスよ	vs 悪人※6	[illegible]ことは [illegible]ザマス さあ、悔い改めるザマス！

※1:刀持ち指定となるキャラは、覇王丸、幻十郎、色、アスラ、楓、守矢、鷲塚の計7人。　※2:ボス指定のキャラとなるのはミズチ、獅子王、真・獅子王、NEO-DIO、グッドマンの計5人。　※3:女性指定となるのは、アイ、シェルミー、舞、ほたる、ナコルル、色、あかり、キサラ、アテナの計9人。　※4:夷狄指定となるのは、テリー、ギース、ロック、ロバート、マルコの計5人。　※5:女性指定となるのは、アイ、シェルミー、舞、ほたる、ナコルル、色、あかり、アテナの計8人。　※6:悪人指定のキャラは庵、キム、ギース、Mr.BIG、幻十郎、マーズ、ミズチ、獅子王、真・獅子王、NEO-DIO、グッドマンの計11人。

KISARAH WESTFIELD●キサラ・ウェストフィールド

VOICE

演出系音声		ハッピー・プレッサー	「でーいっ！」
フィニッシュ	「きゃあーああ〜ッ！」	ヴォールティング・オーバー	「ていっ」
挑発	「フーッ」	チアリーダー・キック	「それ」
登場	「ボクの出番だね」	**超必殺技音声**	
登場（フウマ専用）	「ゲッ……」「変な忍者…」	スプラッシュ・エアダンス	「イェー」「とどめっ」
勝利	「オケーイ」「フー ザ ベスト」「アイム ザ ベスト」	スプラッシュ・エアダンス(空中版)	「いっけぇー」「とどめっ」
勝利	「あっ？」「メールだ」	ジェラシー・ボンバー	「ジェラシー」「ボンバー」
必殺技音声			「ウフフフッ」「イエス！」
ハーティ・ブランディッシュ〜タイプA	「それ」	–	
ハーティ・ブランディッシュ〜タイプB	「それそれ」		
ヒップ・バズーカ	「ヒップ！」「バズーカ！」		
リズミック・キック	「はいっ！」		
キューティー・レインボー	「キューティー」「レインボー」		

勝利メッセージ

A	残念だね。 ボクは普通のカワイイ女の子じゃないんだよ。	E+C	もう一回闘って！ それで次もボクが勝ったら 条の居場所を教えてもらうからね！
B	「バトルコロシアムで大奮闘！ 快進撃の天真爛漫女子高生 条はどこに？」 て感じ？	E+D	条ったら ボクを置き去りにして、 いったいどこに隠れてるのよ！
C	七色の光に包まれて♪ 街中がときめきのパラダイス♪ え？ この歌知らないの？	vs 舞	恋に恋するタイプっているよね。 ねぇキミは本当に アンディって人のコト好きなの？
D	あっ！ ナスカからメールだ！ ヤッバーイ！ いっしょに買い物行く約束してたんだっけ〜〜！	vs フウマ	いきなり"かわいい"って言われて 嬉しがるほど子供じゃないの。 バカにしないでくれるかな。
E+A	ゴメンね。 キミ、ボクのタイプじゃないの。	vs. キサラ	真似しないでって言ったでしょ！ 今度やったら、いくらボクでも怒るからね！
E+B	すごいわね。 剛クンとどっちが……ってところかな？	vs マルコ	いくらボクがかわいいからって、 民間人に負けないでよね！

CYBER WOO●サイバー・ウー

VOICE

演出系音声		–
フィニッシュ	「あぁ」	
挑発	「なぁんだ、大した事ないね」	
登場	「いけっ！サイバー・ウー」	
勝利	「みんな、勝ったよー」	
必殺技音声		
必殺技1	「いっけー」	
必殺技2	「よし、そこっ」	
必殺技3	「このぉー」	
超必殺技音声		
ミサイルアタック	「トドメ、いくよー」	
スプリットアタック	「パワー全開！」	
ガトリングレーザー	「全パワー開放！」	

勝利メッセージ

A	やったねっ！ ウー！	E+C	お願い、もう1回闘って！ 最高のデータが取れそうなんだもん！
B	このまま連勝だよ！ ウー！	E+D	クラスのみんな、見てる？ サイバー・ウーと巻島ゆず、 現在連勝中だよっ！
C	父さんの調整は、いつだって完璧だね♪	vs. タン、リー	お、おじいちゃん、しっかり!!! 父さーん、救急車!!
D	この調子で行くぞっ！	vs サイバー・ウー	へへーんだ！ 巻島重工の最新鋭機は、 そう簡単にコピーできないよっ♪
E+A	ざんねんでした〜！ 普通の人が、ウーにかなうわけないよ！	vs マーズピープル	地球の平和は、ウーが守る！ （か、かっこいい）
E+B	ウーと互角なんて すごいや！	vs. 悪人※1	悪いやつらになんか、 ぜったい負けないんだから！

※ボイス・メッセージは巻島ゆずが発するもの

MARCO ROSSI●マルコ・ロッシ

VOICE

演出系音声		**超必殺技音声**	
フィニッシュ	「ノオオ―――ッ」	メタスラ・アタック	「カモーンッ！」
挑発	「 んぐっ、んぐっ 」「ぷっは〜！」	メタスラ・バックアタック	「カモーンッ！」
登場	「ミッションスタート」	エナジー・エミッション	「グアッ」「おごうっ!!」
登場	「インサイト！」	カモン・ヒャクタロウ	「カモーンッ！」
勝利	「ミッションコンプリート！」	–	
勝利	「わーっはっはっはっ！」		
必殺技音声			
ヘヴィ・マシンガン	「ヘヴィマシンガン！」		
アイアン・リザード	「アイアンリザード！」		
ロケットパック	「レディゴー！」		
ブラック・グレネード	「グレネード！」		
ブレックファースト	「 んぐっ、んぐっ 」		

勝利メッセージ

A	HAHAHA！ ターマ、聞こえるか？ 我ながらナイスワークだったぜ！	E+C	YEAR！ PF隊に欲しい人材だぜ！ よし、今から即席の入隊試験だ！
B	YAHOO！ 見てたかフィオ？ 今のナイスな連続攻撃を！	E+D	COOL！ 今のは決まったな！ 火力でゴリ押しだけじゃないんだぜ！
C	OUCH！ さすがに無傷ってわけには いかなかったか……	vs. ユウキ	WOW！ どんなギミックなんだい？ そのブレスレットは
D	OH NO！ 俺としたことが、こんな敵に 時間をかけすぎたぜ。	vs. ハンゾウ、フウマ	WHAT？ ニンジャ 本物のニンジャ？
E+A	HUM―― イマイチ決まらなかったぜ。	vs. サイバー・ウー	HEY HEY HEY！ そんな装備じゃ、 メタルスラッグに採用できないな！
E+B	BEAUTIFUL！ ムダの無い動きだ。 敵にしとくにはもったいないぜ！	vs. マーズピープル	HIT！ てめぇらの好きにはさせねえぜ！

ATHENA●アテナ

VOICE

演出系音声		テュポーンスイング	「とんでけーっ！」
フィニッシュ	「いやぁーっ！」	ライフフラワー	「あっ咲いた！」
挑発	「よっ」	**超必殺技音声**	
登場	「がんばるっ」	ヘブンズ・ゲイト	「ウル！」
勝利	「フレイムソードでイチコロよ」	炎の杖	「ファイヤー！」
勝利	「次の相手も楽しみね？」	フライングファイヤー	「いっけー！」
必殺技音声		ファイヤーストーム	「ファイヤーストーム！」
ハマドリュアスバスター(炎の弓)	「ハマトリュアスバスター」	星の杖	「ストーム！」
モーニングスターアタック	「アタック！」	ペガサス☆ファンタジー	「イクシオン！」
モーニングスタークラッシュ	「クラッシュ！」	–	
ライオンズシールド	「ライオンズシールド！」		
ブカブカホバリング	「ブカブカホバリング」		
ユニコーンホーン	「とーっ！」		

勝利メッセージ

A	私はアテナ 天界を（むかし）護りし者。 …ぐすん。	E+C	さぁ、もう1度！ 次こそ本気で来てくださいね！
B	神様、アテナは勝ちました。 いつ天界に戻れますか？（涙）	E+D	ふ〜〜。 アテナ、がんばりました！
C	ひょっとして、 水着で闘ってるのって私だけ??	vs. 京、庵、テリー	昔、天界に迷い込んできた人ですね。 あなたのせいで……しくしくしく。 ちょっと、聞いてる？
D	ちょっとレイ、かじっちゃダメ！ その人はエサじゃありません！	vs. タン、リー	いや、その 私は確かに天界の住人ですけど、 お迎えに来たわけじゃなくて。
E+A	力任せに暴れる悪い人たち アテナが成敗しちゃいます！	vs. 色、幻十郎、ギース	神様、この人たちを負かしました！ もうそろそろ天界に戻して だめですよね。はぁ。
E+B	いった〜い！ 地上って強い人多すぎ！	vs. マーズピープル	異星人から地球を護る。 それが私の新しい使命！ なわけないよね。はぁ。

※1：悪人指定のキャラは庵、キム、ギース、Mr.BIG、幻十郎、マーズピープル、ミズチ、獅子王、真・獅子王、NEO-DIO、グッドマンの計11人。

MARS PEOPLE●マーズピープル

VOICE

演出系音声		超必殺技音声	
フィニッシュ	[言語化不能]	ノット・インディペンデンスディ	[言語化不能]
挑発	[言語化不能]	ポロネジ・アフター	[言語化不能]
登場	[言語化不能]	ツングース・インシデント	[言語化不能]
勝利	[言語化不能]	MP12	[言語化不能]
勝利	[言語化不能]	フラットウッズ・マーチ	[言語化不能]
必殺技音声			
マーズショット	[言語化不能]		
プラズマ・スピン	[言語化不能]		
AREA801	[言語化不能]		—
プラズマ・アブダクション	[言語化不能]		
ロズウェル・パニッシュ	[言語化不能]		

勝利メッセージ

A	ピポ！ ポパッパポペプ！ （攻撃力352……雑魚だな）	E+C	ピプパプペ！（サンプルデータ取得に最適な相手だな。できればもう一戦しておきたいが――）
B	パポポ　ピピププペ!! （攻撃力1250!? こいつら攻撃力を操りやがる！）	E+D	ププピポプパペ！ （私は負けない。 火星に帰るその日まで！）
C	ポポピピピピ！　パポプ！ （地球人にしては強すぎる… まさかスーパー……）	vs. タン	ポー・♥ （素敵だ　・　究極の美だ♥）
D	ポピププパ！ （バ、バカな！　計測器が 壊れるほどの攻撃力だと!?）	vs. Mr.BIG	ピ……♥ （う……　美しい……♥）
E+A	パポポポピ　　　ププ （弱い　　　地球人もいろいろだな）	vs. マッドマン	パポポポポピポ!! （最初から意思疎通できる地球人とは貴重だな）
E+B	ペペピ！ ピポポポポポ！ （これほどの攻撃力……要注意だ）	vs. マルコ	ピピピピピピピピピピピピピピ ピピピピピピピピピピピピピピ （警報！　地球人の迎撃に備えよ！）

MIZUCHI●ミズチ

VOICE

演出系音声		火闇降(C)	「ここか？」
フィニッシュ	「ずにのるなっ」	火闇降(D)	「そこだ　　」
挑発	「われのみをたっとぶ」	御大	「はあっ！」
登場	「倒してみせよ……」	**超必殺技音声**	
登場(オロチ関係者専用※1)	「因果を――」「感じるな」	大神(A)	「クックックックッ　　」
勝利	「てんじょうてんげ」	大神(C)	「ハハハ」「ハハハハ！」
勝利	「げのげだな……」	大神(成立時)	「飛べっ――」
必殺技音声		混	「さあ」「無に還ろう――「ハァッ！」
解除	「はらえ――」		
誓約	「フフッ」		
乱	「ただす　　」		—
火闇降(A)	「ここだ　　」		
火闇降(B)	「そこか？」		

勝利メッセージ

A	幻夢に惑い　虚無に羽ばたく	E+C	おもしろいな よかろう、機会を与えよう. 我を倒してみるがいい。
B	来たれ甘き死よ この者の上に。	E+D	我は蛟、 みなそこに眠る大いなる龍なり。
C	すべてをゆだね、 大いなる虚無へと溶けるがいい。	vs. 京	オマエを知っている 気の遠くなるほど昔から
D	死と生は等価値なのだ。 さぁ、魂の自由を手にするがいい。	vs. K'	還さねばならん。 全てを原初の虚無へと
E+A	原初の海へと還るがいい。	vs. シェルミー	・血迷ったか？
E+B	命限りある身で、 よくぞそこまで力をつけたものよ	vs. ミズチ	我は我にして我にあらず、 集え 全てを我の元に

SHISHIOH●獅子王

VOICE

演出系音声		超必殺技音声	
フィニッシュ	「グウァアアア　　」	キングストレート	「キングストレート！」
挑発	「ふん」		
登場	「むうぅぅ――ん！」		
勝利	「身の程を知れいっ！」		
勝利	「百年早いわ！」		
必殺技音声			
サイレントストーム	「サイレントストーム！」		—
ビーストブロー	「ダイナマイッ！」		
アースチョッパー	「アースチョッパー！」		
ナイトメアー	「フッ」or「シッ」or「フンッ」		
	「ウリャ」or「ハッ」or「ウァッ」		

勝利メッセージ

A	獅子は百獣の王 下郎共、王の前では頭を垂れよ	E+C	……今一度、我と立ち会えい！
B	ドブネズミが！ 獅子の餌にもならぬわ！	E+D	まだ懲りておらぬようだな…… ならばよし。恐怖というものを体で理解させてやるわ！
C	窮鼠猫を噛むとは言うが、 獅子を前にしては震えるだけか？	vs. テリー	狼は精悍な獣だが、 所詮獅子には敵わぬと知れい！
D	雷迅の動き、見事であった。 さらに腕を磨くがよかろう。	vs. キム	うぬとは、かつてどこかで ふっ　気のせいか。
E+A	愚かなり！ 格の違いすら解らぬか！	vs. 獅子王	ほほう、よく似せたものだ よし、貴様を使ってやろう。
E+B	その力、認めてやろう 王の敵として申し分なし！	vs. 刀持ち※2	なかなか良い得物よ。 我がコレクションに相応しい！

SHINSHISHIOH●真・獅子王

VOICE

演出系音声		アースチョッパー	「アースチョッパー！」
フィニッシュ	「グウァアアア……」	ナイトメアー	「フッ」or「シッ」or「フンッ」
挑発	「ふん」		「ウリャ」or「ハッ」or「ウァッ」
登場	「存分に来い」	ハンターキラー	「フッ」or「シッ」or「フンッ」
勝利	「身の程を知れいっ！」	**超必殺技音声**	
勝利	「百年早いわ！」	キングストレート	「キングストレート！」
必殺技音声		キングアッパー	「キングアッパー！」
サイレントストーム	「サイレントストーム！」	—	
ビーストブロー	「ダイナマイッ！」		

勝利メッセージ

汎用1	下郎共が――。 真の王の前では頭を垂れよ！	vs. テリー	狼では百獣の王たりえぬ。 身のほどを知れい！
汎用2	我は最強なり――。 敗れて我が伝説の礎となることを 光栄に思うがよい！	vs. Mr.カラテ	極限流の真髄、見ることができると 期待していたのだがな。
汎用3	震えているのか？ 無理もないことだ。	vs. 覇王丸、幻十郎	その刀、なかなかの業物と見た。 我が手にするに相応しい。
汎用4	雷迅の動き、見事であった さらに腕を磨くがいい。 獣神武闘会で待っているぞ！	vs. 獅子王	ほほう、よく似せたものだ よかろう　うぬは今日より、 我が影武者として獅子王を名乗れ！

※1：オロチ関係者指定となるキャラは、京、庵、シェルミー、ミズチの計4人。　※2：刀持ち指定となるキャラは、覇王丸、幻十郎、色、アスラ、楓、守矢、響の計7人。

NEO-DIO ● NEO-DIO

VOICE			
演出系音声		メテオスマッシュ	「逃がさんぞぉぉぉ！」
フィニッシュ	「ウグァァァアッッッッ」	ローリングスマッシュ	「貧弱ぅぅぅ!!」
挑発	「こい、虫けらっ！」	憎き肉片	「ウリィィィ」
登場	「切り刻んでやるっ」	這い寄る敗北	「ヒョォオォ」
登場	「この日を待っていたぞ!!」	無敵の鉄壁	「フハハハハハハハ」
登場	「我こそ、地上最強なり！」	超必殺技音声	
勝利	「私は無敵だっ！」	アルティメットキャノン	「皆殺しだぁ！」
勝利	「くだらぬ」	アルティメットビースト	「きゅうきょくせいぶつ！」
必殺技音声		アルティメットイリュージョン	「喰らえ蛆虫め!!」
ソニックセイバー	「泣けっ!!」	–	
グランドセイバー	「叫べっ!!」		
バーニングクロー	「媚びろっ!!」		
フリージングクロー	「苦しめっ!!」		

勝利メッセージ			
A	無礼者ッ！　このDIO様は、 生まれた時から人以上の存在ッ！ 人間ごときと同列と思うなッ！	E+C	このDIO様をここまで追い詰めるとは ……　許せんッ！ もう一度闘えィッ!!
B	このDIO様は生物界の頂点。 未来を拓く新しい生物！ 対等に口をきくな、この無礼者ッ！	E+D	無駄無駄無駄ァ～ッ!!
C	媚びよ、詫びよ、そして恐れよ！ このDIO様に忠誠を誓うのだ！	vs. K'	このDIO様は、 貴様のような出来そこないと 訳が違うのだッ！
D	ククク、そう怖がるな。 このDIO様に忠誠を誓えば、 永遠の安らぎを与えてやろう。	vs. ナコルル	大自然がどうかしたか？ 自然など食い尽くすためだけの存在。 食ったパンの数など忘れたわ！
E+A	虫けらどもよ、支配してやるぞ～ッ 我が力の前にひれ伏すがいいッ!	vs. ハンゾウ、フウマ	貴様らをここで始末できるとはな。 全く愉快愉快…… ユカイィィイイイイッ！
E+B	てこずらせてくれるではないか…… 策士だな。抜け目のないヤツだ	vs. NEO-DIO	ふむ、貴様の血……　フハハハ！ このDIO様になじむッ！ 実に完璧になじんでいるゾオォッ！

GOODMAN ● グッドマン

VOICE			
演出系音声		必殺技音声	
フィニッシュ	「ウグァァァアッッッッ」	猿王・放物線攻撃	「行けイッ！」
挑発	「時間の無駄だ……」	猿王・落下攻撃	「燃え尽きろぉ！」
登場	「さ、メインイベントだ」	猿王・火柱攻撃	「引き裂けぃ！」
登場(ユウキ&アイ専用)	「楽しませてもらおう」	リフレクター	「消してやる！」
勝利	「ザコどもが」	超必殺技音声	
		パワーアップ	「時間の無駄だ……」

勝利メッセージ			
vs. ユウキ	コソコソ嗅ぎ回りおって。 小僧、わかっているだろうな…… ハツ裂きにしてくれるわ！	vs. ナコルル	大自然が泣いている？ だから何だというのだね。
vs. アイ	この私の野望、 貴様のようなガキに邪魔はさせん！	vs. 幻十郎	魅せる戦いのできる男だな。 このまま殺すには惜しい……か。
vs. 京	草薙流を倒したとなると、 PR効果も多大だな。 感謝するよ。ククククク……	vs. 色	最高のサンプルだ。 遺伝子の隅々まで探らせてもらう！
vs. 庵	八神流、いや、八尺瓊流だったな。 ……何を驚く？　その程度の情報は、 最初から調査済みなのだよ。	vs. アスラ	神を裏切る者、アスラ。 貴様の居場所は、私の手中こそが相応しい！
vs. K'	フフフ、この男を確保できれば、 ネスツの研究成果も我が物に……	vs. 楓	この子供が東の青龍!? にわかには信じられんが……。
vs. シェルミー	この女の真の力、 どうすれば解放できるのだ？ ……まぁいい。吐いてもらうさ。	vs. 守矢	太刀筋に天賦のものがある。 消すには惜しい、が……さて。
vs. テリー	ハッハハ、感謝するよテリー君。 著名なファイターを倒したことで、 多大な宣伝効果を得ることができたよ!	vs. あかり	陰陽術のテクノロジー、 骨までしゃぶらせてもらうぞ。
vs. 舞	時代錯誤の忍者め。 客寄せパンダにはなれても 有用なデータは取れぬわ！	vs. 鷲塚	素晴らしい突きだ。 我が研究にフィードバックさせるに相応しい……　ククク、ハハハ！
vs. キム	テコンドーの腕は一流だが、 マインドコントロール技術は 三流以下というところか。	vs. ハンゾウ	忍者というから、 自爆でもして果てるかと思えば……
vs. ギース	おっと。 投身自殺はご遠慮いただきますよ。 あなたは前科持ちなんでね。	vs. フウマ	……この男が忍者というのは 果たして真実なのか？
vs. タン	人はここまで気を操作できるのか。 これを兵器に転用できれば…… フフフ、楽しみだ。	vs. マッドマン	……ま、まぁ例外的なサンプルも 時には必要だな。うむ。
vs. 崇雷	よし、弟の方にも手を回せ！ 必ず二人揃って捕らえるのだ！	vs. キサラ	この娘、強いのか弱いのか いったいどっちなのだ？
vs. 崇秀	さて、出してもらうよ。 秦の秘伝書を、ね。	vs. サイバー・ウー	ふむ、このロボットを作ったのは 巻島重工だったな？ 至急調査させろ。
vs. ロック	さすがは…… 血筋、というべきか。	vs. マルコ	なかなかのテクノロジーだ。 だが、我が社の製品の方が、 何倍も優秀ということだよ。
vs. ほたる	勝ち残ったのがこの娘だと？ プロジェクトNBCは失敗か……	vs. アテナ	この格好で格闘とは正気か？ 見世物にはなるが……
vs. Mr.カラテ	看板倒れもいいところだ。 極限流というから、 それなりに期待していたものを。	vs. マーズピープル	我が兵器は地球一と思っていたが、 どうやら宇宙一だったようだ。 ハハハハハハ！
vs. ロバート	チッ　ガルシア財団の御曹司では、 研究サンプルにしてしまうわけにもいかんか……	vs. ミズチ	手間をかけさせおって…… コピーとはいえ、さすがにオロチ。 私が出向いて正解だったな。
vs. Mr.BIG	君には興味がないのだよ。 おい、こいつをつまみ出せ！	vs. 獅子王	人間の体は、ここまで極度な 肉体改造にも耐えられるのか！ フフフ、なんと素晴らしい！
vs. リー	フフフ、老いてなおこの速さ。 大いに研究価値があるというものよ。	vs NEO-DIO	ようやく回収できたか。 まったく手間を取らせてくれる。 研究カーゴに放り込んでおけ！
vs. 覇王丸	豪快でわかりやすい太刀筋だ。 客にアピールしやすかったのは幸いだがね。	–	–

エクストラデータ

■全キャラ共通GC交代（GCアタック）

技名	ガード	ヒット数	補正	攻撃力1	攻撃力2	備考
GC交代（GCアタック）	立屈	1	有り	0	0	ヒット時、攻撃をくらわせた相手のパワーゲージが16上昇

■全キャラ共通ダブルアサルト

技名	ガード	ヒット数	補正	攻撃力1	攻撃力2	備考
ダブルアサルト（1段階目）	立屈	1～	無し	1/1	10/10	メインキャラの攻撃
→（2段階目）	立屈	1～	無し	1/1	10/10	控えキャラの攻撃
→（フィニッシュ）	立屈	1	無し	2/2	10/10	メインキャラのフィニッシュ

■体力回復が可能な技の回復量

キャラ名	技名	基本体力	回復可能体力	パワーゲージ
崇雷	帝王漏尽拳	0	16	0
崇秀	帝王漏尽拳	24	16	0
ナコルル	カムイ　サンテク（※1）	1～63	1～63	0
色	色咒	40	40	0
マルコ	ブレックファースト	0	16	0
アテナ	ライフフラワー・薬草科体力目コルプス（※2）	0	32/16	0
	ライフフラワー・薬草科気力目プネウマ（※3）	0	0	16/32

※1：回復量は時間経過と共に上昇。2フレームに1ドットの割合で回復し、126フレームまで持続。最大回復量63ドット
※2：自分がハートを取得時は32ドット回復。相手がハートを取得時は16ドット回復
※3：自分がハートを取得時は10ドット上昇。相手がハートを取得時は32ドット上昇

■三角飛び（空中・壁際で◆）が可能なキャラ一覧

舞、ナコルル、NEO-DIO

GRAPHIC ARTS

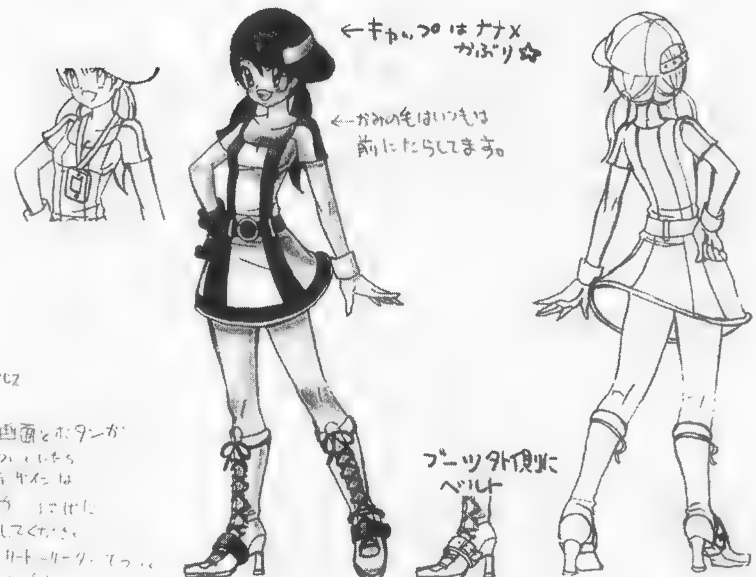
設定資料集

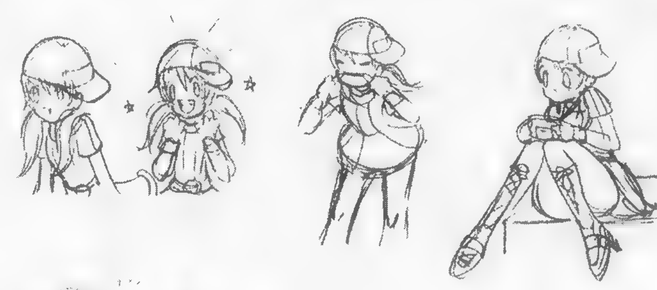
ファンには垂涎ものの、『NBC』オリジナルキャラ設定資料を特別に大公開!
ユウキ&アイの服の細部の設定や、牧島ゆずの家族構成など、極秘情報が満載だ。

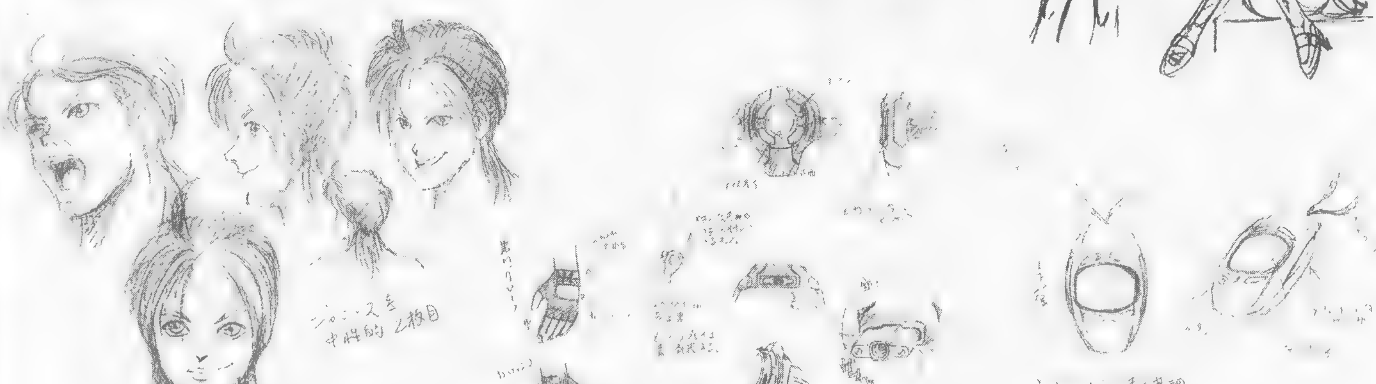
ユウキ&アイ

ユウキの腕部分の武器や、アイのネオポケは細かな設定がなされている。



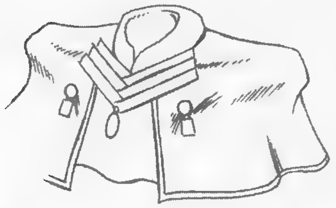






グッドマン

生体兵器を駆使するグッドマン。キターカを含め、その種類は多い。





ラスボス　グッドマン　服設定

マントの下はゲーム中ほとんど
見えませんが高い防御力をもつ
アーマーを着込んでいます。
ちなみにこれがノーマル装備で
他にスピード重視の軽武装と
攻撃力重視の重武装があり、
そのさらに上の超重武装もある。

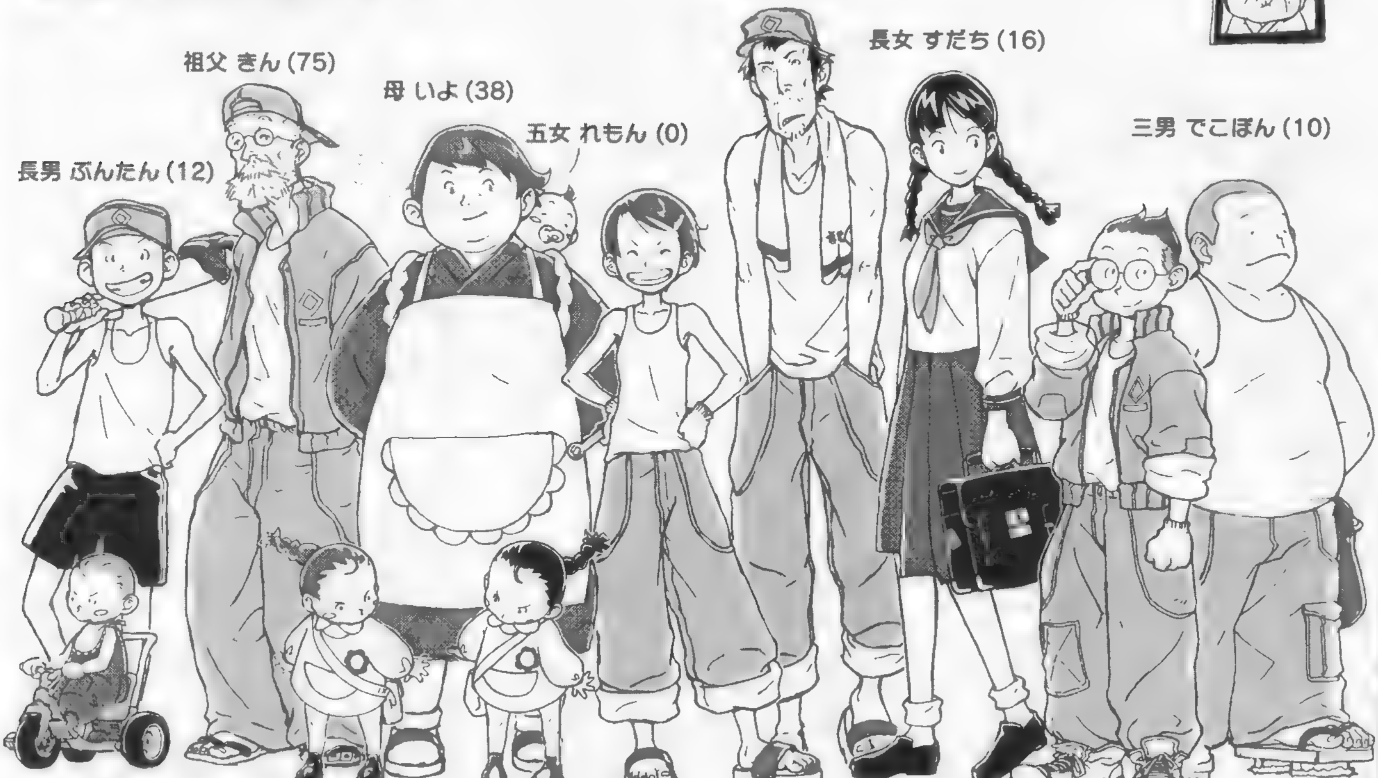
ラスボス　グッドマン　オプション装備



巻島ゆずの家族

テレビで特番が組まれてもおかしくないほどの大家族。まだまだ増える?





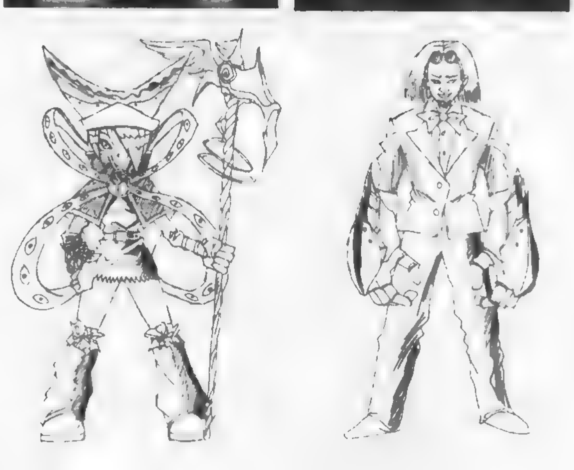
没キャラクター原案

ユウキとアイのデザインが決まるまでには、かなりの案が出されたようだ。









没キャラクター原案

ボス案の中には、ヒゲ面のマタドールの姿が……。シブすぎる。




ボス
16~18才
17~23



Editorial postscript

Editors

キャラ数が多い本作。各キャラに面白い要素が盛り込まれているので、つまみ食いするだけでも結構長く遊べます。本書を参考に、いろいろなキャラを遊んでみては？（河野）

新規タイトルなのになぜか懐かしいのは、やはり年を重ねたせいだろうか。駄菓子屋の軒先でMVS筐体にかじりついていたのも今は昔のこと。時の流れは早い。（三上）

Writers

技数が多いキャラを調べていると、先の見えないトンネルに入った感じすら受けましたが、ようやく終了しました。久しぶりに我を忘れるくらい飲みたいですね。(MVP)

迷わず選んだ新キャラのアイ。ブロックを落としたり、バットで打ち返したり、気球に乗ったり……と何をやっても楽しそう。自分も楽しみながら対戦しようと思いました。(OYZ)

簡単な感想を言うと、多分、つまらないと思うのは最初だけ（笑）。キャラ多いからしょうがない部分だけど、覚えると結構面白い。マッドマンとか割とギャグでオススメっすよ。(パチ)

チームの組み合わせや順番の決定など、闘う前の準備から楽しいこのゲーム。さらに懐かしのキャラが居る上にカードシステム対応。やりこむしかないっしょ！（ケンちゃん）

「K.O.することだけが格ゲーの面白さじゃない」と教えてくれたバトコロころりん。回復可能体力を考慮した時間稼ぎとか、試合全体の流れを見据えて動けるようになるとハマリますわん。(ハメコ。)

みなさん、『NBC』楽しんでますか？　本作は懐かしいキャラがたくさん。最近格ゲーをやり始めた方は、知らないキャラばかりかもしれません。これを機に出典元の作品にも触ってみては？(KYO)

enterbrain mook ARCADIA EXTRA Vol.22

NEOGEO BATTLE COLISEUM MASTER GUIDE

ネオジオ バトルコロシアム マスターガイド

発行……………………………株式会社エンターブレイン
〒102-8431　東京都千代田区三番町6-1
Tel.0570-060-555（代表）

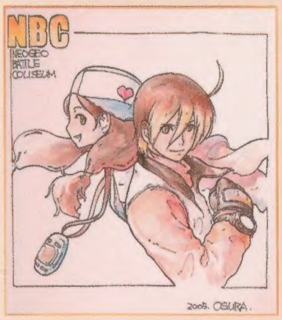
雑誌コード：61953-57
2005年9月2日 第一版発行

発行人……………………………浜村 弘一
編集人……………………………野田 稔
編集長……………………………猿渡 雅史
副編集長…………………………杉田 哲朗
デスク……………………………霜田 和人
編集………………………………安藤 伸一／三上 一輝（有限会社カラーフィールド）
河野 淳一／北裏 裕章／伊丹 恭／野口 晶／安藤 慶祐／高橋 誠
小沢 正／勝田 周／上野 真嗣／岸 俊行／花澤 貴宏
編集協力…………………………荻原 冬樹／吉田 祐一（有限会社カラーフィールド）
ライター…………………………MVP（ユウキ、庵、タン、リー、あかり、マルコ）
OYZ（アイ、舞、ロック、覇王丸、ナコルル、色、ミズチ）
パチ（K'、祟雷、アスラ、ハンゾウ、マッドマン、キサラ、獅子王）
ケンちゃん（テリー、ほたる、Mr.カラテ、ロバート、Mr.BIG、楓、NEO-DIO）
ハメコ。（シェルミー、祟秀、幻十郎、フウマ、サイバー・ウー、マーズピープル）
KYO（京、キム、ギース、守矢、鷲塚、アテナ）
アートディレクター……………シレロ・グラフィック
デザイン…………………………シレロ・グラフィック／ワーヴ／荻原 夏弥（有限会社カラーフィールド）
表紙デザイン……………………福島 トオル（Smile Studio）
スペシャルサンクス……………株式会社セガ／株式会社SNKプレイモア
印刷………………………………凸版印刷株式会社

読者プレゼント!!

①～③OGURA氏直筆色紙（各1名様）

①ユウキ&アイ



②サイバー・ウー



③マッドマン



本作のキャライラストなどを手がけたOGURA氏の直筆色紙。ユウキ&アイ、サイバー・ウー、マッドマンの全3種で、どの色紙も世界に1枚しか存在しない貴重品だ！

④販促ポスター（10名様）



SNKプレイモア作品ではおなじみの絵師、ヒロアキ氏の手による『NBC』の販促ポスター。貼るのがもったいない?

SNKプレイモア様のご厚意により、
本誌備え付けのアンケートハガキをお送りいただいた方の中から、
抽選で13名様に色紙かポスターをプレゼント！
必要事項と、ご希望のプレゼント番号（色紙は1～3番、ポスターは4番）を明記の上、
ぜひご応募ください。なお、当選者の発表は発送をもって代えさせていただきます。

締切：2005年10月19日（水）当日消印有効

enterbrain mook ARCADIA EXTRA Vol.22

NEOGEO BATTLE COLISEUM MASTER GUIDE

NEOGEO BATTLE COLISEUM

・ネオジオ バトルコロシアム・



9784757724624

1929476014801

ISBN4-7577-2462-4

C9476 ¥1480E

●定価 本体1,480円+税

平成17年9月2日発行

発行人／浜村 弘一　編集人／野田 稔　発行所／株式会社エンターブレイン

〒102-8431 東京都千代田区三番町6-1 ☎0570-060-555(代表)

enter brain

雑誌 61953-57 ®2006/9 Printed in Japan 凸版印刷